10 DEMOS EXCLUSIVAS
TOMMI MÄKINEN RALLY, BLAST RADIUS, THEME HOSPITAL, SPICE WORLD
* CD sólo válido en España

PARTICIPA EN EL CONCURSO DE
SPYRO THE DRAGON
RUSHDOWN
CASA DE SOFTWARE

Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine

MC

Número 24

975 Ptas.

TRAS GT LLEGA... ¡C3 RACING!



ANÁLISIS
V2000
BUGGY
NHL '99
ROGUE TRIP
UNHOLY WAR
MOTO RACER 2
RIVAL SCHOOLS
ABE'S EXODDUS
POCKET FIGHTER
COOL BOARDERS 3
SPYRO THE DRAGON
CRASH BANDICOOT 3
PEQUEÑOS GUERREROS
COLONY WARS VENGEANCE

La revista PlayStation más vendida del mundo

8 414090 112772 00024


ANUNCIADO EN TV
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98


O.D.T
ESCAPE... OR DIE TRYING
PlayStation
PC CD ROM
NINTENDO64
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc.
O.D.T. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited.All rights reserved.

Editorial

Vaya, tendremos que ponernos solemnes. Tenemos entendido que llega la Navidad, que es el recordatorio del nacimiento de algún VIP, a tenor del jaleo que se arma. Además, concurre con el aniversario de *PlayStation Magazine*: el segundo. Y, para colmo, se celebra el tercer añito de feliz existencia de la gris... ¡Cuánto acontecimiento histórico junto!

Pero guardemos las fotos de bautizos varios, que hay belenes más importantes de que hablar. Como el que se ha organizado en España a raíz de la cifra de ventas de consolas PlayStation: Sony ya puede decir aquello de «un millón para el mejor», porque eso es lo que tiene, un millón de máquinas vendidas, que naturalmente serán más coincidiendo con la temporada alta del turrón.

A escala mundial, Sony prevé que las ventas de este año fiscal alcancen un total de 21 millones de unidades vendidas (700.000 más que las del año pasado), lo que significa que, si todo sale bien, seremos 50 millones de usuarios dándole al pad en este planeta (sin contar con los usuarios allegados, esos primos, amigos, hermanos y demás que te gorrean la consola en cuanto sales por la puerta).

La compañía ha declarado sin tapujos que es probable que se produzca una reducción en las ventas a partir del año que viene. Que lo diga sin esconderse nos hace pensar varias cosas: en primer lugar, que cuenta con el impacto potencial de la nueva máquina de Sega y, en segundo lugar, que esto no le preocupa. Y si no le preocupa, debe ser porque guarda algún as en la manga. ¿Hace falta que te digamos cuál?

Feliz Navidad y gracias por hacer posible nuestro segundo cumpleaños.

Empar Revert

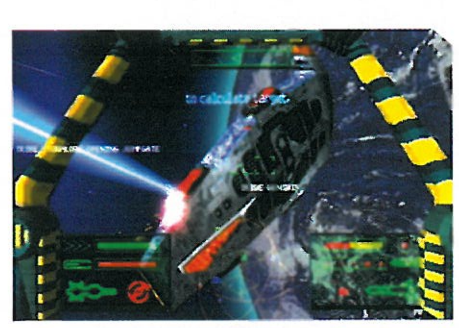
¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



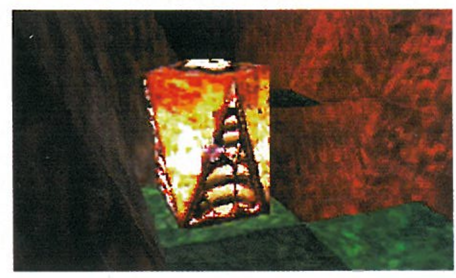
*CD incluido sólo para su distribución en España.

Tiros, boxeo, bailoteo... Comoquiera que seas, *PSM* te da lo que más te gusta: un disco negro. Tope, ¿no? Saca de tu PlayStation lo que haya puesto y ejecuta nuestro CD. Ah, ¿hemos mencionado *Tomb Raider 3*?









TOMB RAIDER 3 — Jugable
Situación: el Área 51, Nevada. Misión: aventura y exploración hasta caerse de espaldas.

BUST A GROOVE — Jugable
Escoge a Pinky o Heat y concédete este baile para uno o dos jugadores.

FUTURE COP: LAPD — Jugable
Diversión para uno o dos en la sección de la jungla urbana.

SPYRO THE DRAGON — Jugable
Libera a tus colegas y recoge tesoros con este software de tanteo.

VICTORY BOXING 2 — Jugable
Éste es el último round y tú eres Lennox Hedges.

WRECKIN' CREW — Jugable
Trastea por la pista de Sidney en esta carrera para un jugador.

SENTINEL RETURNS — Jugable
Empiezas con energía mínima, así que despabila.

COLONY WARS – VENGEANCE — Jugable
Dos misiones para iniciarte en tiroteos espaciales.

MAH JONGG — Jugable
Experimenta el placer de barrer de fichas el tablón. ¡Rápido!





Sumario

31 diciembre 1998

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Asunción Guasch, Miquel López, Arnau Marín, Javier Moncayo, Rosana Rivero, Carlos Robles, Ana Sedano, Carles Sierra, Zoraida de Torres, Domènec Umbert.

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad de consumo
Alba Hernández
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Migue Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite). Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite).

Edita



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Solicitado Control O.J.D.





Quake II



Test Drive 4x4

24

Rat Attack

PRIMER CONTACTO



PREPLAY

Edición oficial española de **PlayStation** Magazine

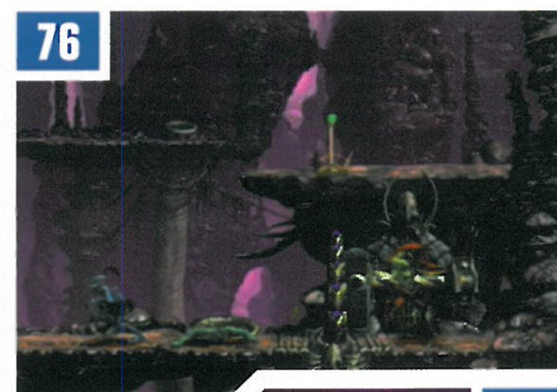

62
Crash Bandicoot 3

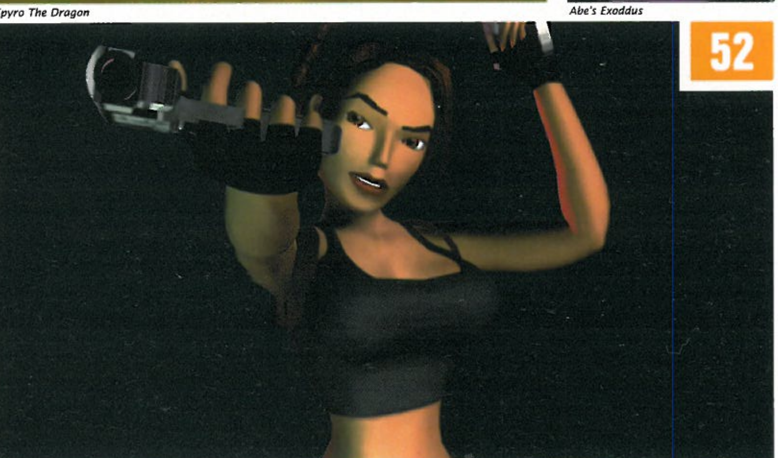

46
Psybadek



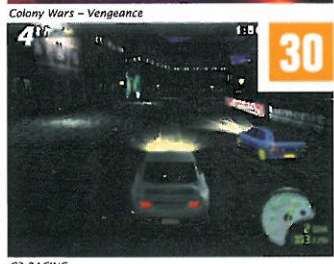
80
Cool Boarders 3


70
Spyro The Dragon


76
Abe's Exoddus


52
Análisis: *Tomb Raider 3*


98
Colony Wars – Vengeance


30
C3 RACING

PLAYTEST

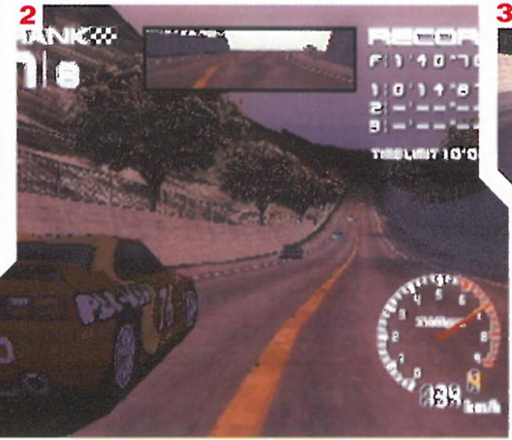
REPORTAJES



SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...





[1] ¿Captas la idea? La jugabilidad de *Ridge Racer* con el estilo realista de *GT*. [2] Mira qué trazado. Puedes ver a kilómetros de distancia. [3-5] Los conocidos modelos «namcotizados», por todas partes. De locos.

R4 – RIDGE RACER TYPE 4

LA SERIE DE CARRERAS DE NAMCO ESTRENA PAD

Namco, la creadora de la excelente saga de títulos de carreras *Ridge Racer*, regresa a los circuitos con *Ridge Racer Type 4*.

Han pasado dos años desde el último *Ridge Racer* (el sombrío *Rage Racer*), y durante todo este tiempo los chicos de Namco se han dedicado al desarrollo de *Tekken 3* y poco más. ¿La razón? Que han estado muy ocupados en el perfeccionamiento de *Ridge 4*, un título del que nadie sabía nada y que se ha presentado por sorpresa recientemente. Durante el intervalo de mutismo, un aluvión de títulos como *TOCA Touring Car*, *Colin McRae Rally* y, por supuesto, *Gran Turismo* han robado protagonismo a la compañía nipona, que con *R4* y su impresionante conjunto de características, gráficos y esa familiar jugabilidad *Racer*, espera equilibrar la balanza a su favor. *R4* introduce un mayor realismo a *Ridge Racer*, sustituyendo los colores propios de dibujos animados de los dos primeros títulos y la extravagante actividad en las pistas del tercero por circuitos y vehículos más realistas, al estilo de *Gran Turismo*.

Como muestran las imágenes, uno de los puntos más sobresalientes del título será la iluminación en tiempo real, que se ha construido sobre los efectos de



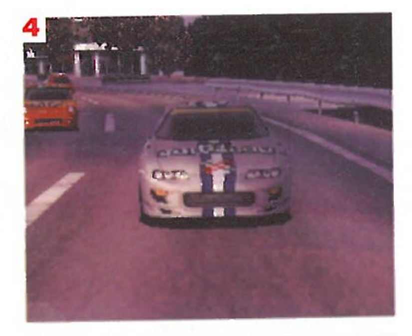



EL NUEVO CONTROLADOR DE R4

NAMCO CREA UN NUEVO PAD

Con el nombre provisional de JogCon, este nuevo pad de Namco es a *R4* lo que el viejo NegCon era a *Ridge Racer Revolution* y *Rage Racer*.

El pequeño volante gira controlado por los pulgares. La comodidad del periférico y el éxito que alcance están todavía por ver. El JogCon es compatible con la característica Dual Shock, aunque todavía no se sabe si funcionará con otros títulos de conducción que no sean de la propia Namco. En *PSM* esperamos que sí, porque de todos los periféricos que se han lanzado hasta el momento éste es el más parecido a un joypad, dado que transmite una sensación de conducción totalmente realista. Su lanzamiento en España está aún por confirmar, pero creemos que está cercano.







[1] En la actualidad, todas las imágenes pertenecen a la misma pista. [2] Un par de empujoncitos y le adelantamos por dentro. [3] Un apetitoso motor con una pintura igual de sabrosa. [4] Las comparaciones con *Gran Turismo* son obvias.

posición solar de *Ridge* y *Rage* y que crea colores y sombras muy verosímiles. Otro elemento que contribuye a crear esta mayor sensación de realismo es su excelente distancia de trazado. Las pistas parecen diseñadas para ostentar esta característica, porque permiten distinguir a lo lejos las colinas y curvas por las que circularemos, así como a los líderes de la carrera (cuando nuestra posición es pésima, claro).

Uno de los aspectos más caprichosos del juego son los coches, que al parecer se inspiran de nuevo en modelos japoneses reales, pasados por el rodillo de Namco. No esperes, pues, encontrar Aston Martins. A cambio regresan los Solvalou (que se ajustan bastante a los modelos reales), y en *PSM* cruzamos los dedos para que reaparezca el Galaga Carrot... Habrá más de 300 coches diferentes cuando se incluyan todas las opciones de puesta a punto (característica incluida en *Rage Racer* y llevada al grado máximo en *GT*) y los colores de chapado. En otra reverencia a los grandes turismos, se incluye un modo Grand Prix, en el que debes ganar el mayor número de carreras posible para conseguir pasta con que adquirir nuevos bólidos y acceder a pruebas más duras.

De hecho, el único fallo en este escenario poligonal de *R4* es el ridículo número de pistas disponibles, ocho en total. Sin embargo, dada la reputación de Namco, capaz de sacarle el máximo partido al escenario (los anteriores títulos de la serie sólo contenían variaciones de una pista con bifurcaciones), este problema no restará adeptos a la versión final. Y no olvidemos que *R4* aterrizará sin duda con la clásica sensación y jugabilidad *Racer*. Te toca, *GT2*... Tendrás más información sobre *Ridge Racer Type 4* en los meses venideros, tras su lanzamiento en Japón este mismo mes.

EN LA PARRILLA DE SALIDA

MÁS LOCURA AUTOMOVILÍSTICA PARA 1999

***Ridge Racer Type 4* no tendrá la pista despejada el próximo año, porque una escalofriante banda de secuelas del género está pronta a desplegar alas desde numerosos puntos del globo terráqueo.**

En Francia, Infogrames está trabajando en el sucesor del magnífico (y ahora en Platinum) *V-Rally*. Se rumorea que *V-Rally 2* conservará el intrincado manejo que hizo del original un juego excitante y difícil a partes iguales. Han prometido nuevos coches e incluso un mayor número de circuitos. Los fans de *Gran Turismo* estarán contando los días para el lanzamiento del súper secreto *GT2*. Si los rumores son ciertos, quizá llegue a tiempo para Navidades en Japón. *GT2* espera llevar al grado máximo cada una de las facetas del mundo del motor, incluyendo pistas *off-road* y coches tipo rally, así como una nueva selección de pistas y coches Tarmac.

Hay incluso rumores de un sucesor del *MotorHead* de Gremlin, este excelente título de carreras futuristas que, como *GT2*, sitúa parte de la acción fuera de los circuitos habituales. Por favor, *Colin*, di algo. Todos estos títulos estarán en las tiendas (y en *PSM*) el año que viene.







***V-Rally*, *Gran Turismo* y *MotorHead* tendrán secuelas en 1999.**

¡Pssst!

Ya te hemos hablado un par de veces del PDA *(Personal Digital Assistant)* de Sony, ese aparatejo con funciones de reloj y calendario que nos permitirá, por encima de todo, crear nuestras propias bestias lúdicas y ponerlas en juego mientras vayamos en autobús camino de la engorrosa escuela o el duro trabajo, por ejemplo.

Pues bien, ya tenemos más información sobre este pequeño dispositivo. Ahora se llama «PocketStation», un nombre bastante más adecuado y comercial que aquel PDA tieso cual palo de escoba.

La «estación de bolsillo» se pondrá a la venta en Japón a partir del próximo 23 de diciembre por un precio aproximado de 3.000 pesetas, según declaración oficial de Sony durante el Tokyo Game Show del pasado mes de noviembre.

PocketStation actuará también como tarjeta de memoria, algo así como la nueva VMS de Sega y su cacareada Dreamcast. Por lo visto, varias compañías de software (entre ellas, la propia Sony) lanzarán un total de 31 títulos compatibles con la PocketStation a lo largo del año próximo.

La PocketStation lleva un procesador RISC de 32 bits, junto con una pantalla de cristal líquido, altavoz y capacidad de comunicación bidireccional por infrarrojos, y podremos conectarla a la consola insertándola en la ranura correspondiente a la tarjeta de memoria.

¡Pssst!

Más rumores. Esta vez, de *Tekken 4*. No, no nos hemos equivocado de número: se chismorrea que Namco empezó a desarrollar la cuarta secuela del consagrado título de lucha a finales de octubre, y que asaltará las recreativas niponas en abril del año próximo.

Del argumento no se sabe una palabra, pero lo que se comenta es que el hardware empleado para desarrollarlo será la nueva System 35.

Lo más probable es que Namco diseñe el nuevo *Tekken* usando los polígonos de la System 35 y gráficos nuevos en 3-D. Los polígonos se utilizarán para los fondos tridimensionales del juego, mientras que los luchadores pondrán a prueba esos nuevos gráficos en 3-D con el fin de lograr un aspecto más suave y realista. Los efectos de luz, por lo que se dice, serán de infarto.

Las filtraciones (nada fiables, como todas) se refieren al hecho de que los fondos serán enormes, mucho más detallados y mucho más interactivos que los de *Virtua Fighter 3*...

La potencia de la System 35 podría contribuir a que la animación del juego se ejecutase (agárrate) a 120 imágenes por segundo. O sea, el doble de lo que permitía *Tekken 3*.

Es posible que la configuración de los controles sea la misma, pero, en tal caso, lo más seguro es que disponga de una respuesta mucho más precisa, para estar a la altura del —sin duda perfeccionado— motor de gráficos.

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 DE プレイステーション™

¿QUIERES SABER ANTES QUE NADIE QUÉ TRIUNFARÁ EN JAPÓN? NUESTRO ENVIADO ESPECIAL EN ORIENTE TE LO CUENTA TODO.



De izquierda a derecha: las versiones niponas de Freddy Mercury, Xuxa y Kojak, y el hermano de Vilma. Sí señor.

¿ALGUIEN TIENE 25 YENES?

Puede que el mercado arcade japonés parezca un poco estancado, pero la última edición de la feria de máquinas recreativas JAMMA celebrada en Tokio resultó bien atractiva a los usuarios de PSX, con la tira de títulos convertibles en potencia.

Tras rectificar su agresiva actitud hacia Sega, Konami ha decidido capitalizar el éxito de *Beatmania*, un juego en plan *discjockey* (que pronto se editará para PlayStation con controlador propio), y se ha centrado en títulos «rítmicos». *Dance Dance Revolution* se parece bastante a *Beatmania*: también se gana en función de cómo le das a los botones según los ritmos (disco, tecno, etc.), pero es que los «botones» son en realidad pedales gigantes (algo así como el piano que salía en *Big*); la verdad es que será difícil que se haga una conversión completa de este título. Konami también presentó una actualización de *Beatmania* que se llamará *3rd Mix*, además del juego musical para niños *PopMusic*. Al margen de estos *paRappapismos*, Konami presentó también *Gradius 4*, un *shoot 'em up* clásico, y *Evil Night*, la alabada secuela de *House of the Dead*.



En el resto de la feria se vieron pocas cosas originales. SNK presentó sus títulos *Samurai Spirits 2*, *KOF 98* y su hoy conocidísmo *Shock Troopers Second Squad*. Por su parte, y pese a haber contratado un *stand* gigantesco, Capcom sólo exhibió *Tech Romancer* (un juego de lucha robótico) y su *Jo Jo* (un *beat 'em up* en 2-D estilo manga); como de este último sólo había un vídeo, Capcom recurrió a guapas jovencitas para atraer a los fotógrafos. Por desgracia, Namco no presentó el comentadísimo *Tekken 4* ni ningún otro título de esta categoría. Entre los juegos que ofrecía estaban *Race On* (un simulador de carreras), *Gunmen Wars* (un *shooter* en el que se puede escanear la cara del jugador e integrarla en el juego) y *Fighting Layer*, un *beat 'em up* en 3-D desarrollado por Arika, la antigua estrella de Capcom, donde aparecen dos personajes de la serie *Street Fighter EX* y en el que pueden contemplarse luchas con tiburones en el fondo del mar.

PLAYSTATION LETAL

Tras el éxito de *Wild Arms* y *Alundra*, Sony entra de nuevo en el mercado de los juegos de rol con la publicación de *Legaia*, un juego poligonal de aventuras con entornos en 3-D impresionantes. Los creadores de *Legaia* intentan ahora programar batallas que tengan tanto fondos realistas como un sistema de lucha similar al de los *beat 'em up*.

Para ello han usado más de 200 polígonos en el diseño de cada personaje y han creado un motor de lucha especial llamado TAS *(Tactical Art System)*. Al introducir los comandos de lucha con las flechas, los personajes podrán dar puñetazos, patadas o lo que sea. Según la combinación utilizada, los jugadores pueden realizar ataques que ganan en potencia a medida

1

2



3



4



5



6



Las estrellas de la feria japonesa JAMMA: [1] *Beatmania*, [2] *Samurai Spirits 2*, [3] *Tech Romancer*, [4] *Gunmen Wars*, [5] *KOF 98* y [6] *Race On*. Parece que algunos de estos títulos aparecerán también en Europa.



Algunas imágenes en exclusiva de *Legaia*, el último juego de rol de Sony. Ofrecerá unas 3-D perfectas y un original sistema de batalla.

que se practican. Cuanto más efectivo es el ataque, más realista es el efecto sonoro, y más impresionante la respuesta del Dual Shock.

EL PODER DEL ALMA

Pese a que *Final Fantasy VIII* sigue destacando en el horizonte, Koei alberga grandes esperanzas respecto a *Zill O'll*, su próximo juego de rol. Este título, que se presentó en versión vídeo en el Tokyo Games Show de este año, se basa en la popular serie *Wizardry* e incluye un montón de nuevas características.

Gracias a su estilo de control multi-escenario, puedes moverte libremente por el mapa del juego, mientras que los acontecimientos que se van produciendo durante la partida van alterando tu trayectoria. A su vez, estos acontecimientos se ven afectados por la forma en que decides construir a los protagonistas. Por ejemplo, Koei ha incluido un mecanismo mediante el que los jugadores pueden modificar el alma de sus personajes.

Zill O'll tiene muchas cosas en común con *Final Fantasy VII*. Ofrece magníficas escenas de batalla, unos entornos en 3-D muy elegantes y un sistema de juego de resolución gradual (que incluye una misteriosa fuente de energía conocida como Dead) y es lo bastante original como para asegurarse este invierno un espacio en las tiendas de Tokio.

EL IMPERIO CONTRATACA

En los negros días anteriores a *Final Fantasy VII*, existía otro juego de rol japonés que fascinaba a los aficionados: nos referimos a *Suikoden*. Dos años más tarde, ha aparecido una nueva versión de este juego de culto de Konami, con el imaginativo título de *Suikoden II*.

Suikoden II, que incluye el mismo sistema de lucha de la entrega anterior (o una versión apenas mejorada), se sitúa en el mismo escenario fabuloso que el original, aunque la historia se desarrolla tres años más tarde y sólo interviene una tercera parte de los personajes originales, entre ellos los famosos Flick y Victor. Obviamente, Konami no suelta prenda sobre el argumento exacto, pero *PSM* ha conseguido algunos detalles en exclusiva. Algunos de los personajes nuevos son Joey (el hijo y heredero de la familia Atreido, que se alista como voluntario en el UNICORN, el joven ejército de Highland Kingdom) y Nanami, una hija adoptiva de carácter bastante alegre que, según se dice, no es demasiado femenina. Por lo visto, el número de personajes superará los 140.



Dos nuevos juegos de rol magníficos: [1] *Zill O'll* y [2] *Suikoden II*.



LAS LISTAS DE DENGEKI

TOP 10 – VENTAS

1. ***Metal Gear Solid*** (Konami)
2. ***SD Gundam Generation*** (Bandai)
3. ***Star Ocean: Second Story*** (ENIX)
4. ***Powerful Pro Baseball '98*** (Konami)
5. ***BioHazard 2 (Dual Shock)*** (Capcom)
6. ***Xi*** (SCEI)
7. ***Kawa No Tsuri*** (Pack-In-Software)
8. ***Astronoka*** (ENIX)
9. ***Gunbarl*** (Namco)
10. ***Gran Turismo*** (SCEI)

TOP 10 – LOS MÁS ESPERADOS

1. ***Final Fantasy VIII*** (Square)
2. ***Dragon Quest VII*** (Enix)
3. ***Tales Of Phantasia*** (Namco)
4. ***Semper Guitar*** (SCEI)
5. ***Kidoosenshi Gundam*** (Bandai)
6. ***To Heart*** (Aquaplus)
7. ***Next Generation: Robot Senki Prep-saga*** (Takara)
8. ***Slayers Wonder Ho*** (Banpresto)
9. ***Chocobo: Mysterious Dungeon 2*** (Square)
10. ***Genso Suikoden II*** (Konami)

TOP 5 – FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. ***Final Fantasy VII*** (Square)
2. ***Star Ocean: Second Story*** (ENIX)
3. ***Double Cast*** (SCEI)
4. ***Xenogears*** (Square)
5. ***Tales Of Destiny*** (Namco)

* Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.

¡Pssst!

Y siguen las comidillas. Parece que Dream Factory y Namco están negociando el desarrollo de *Tobal 3* sobre System 35. El juego emplearía el nuevo procesador de gráficos 3-D de este hardware (más abajo te explicamos qué demonios es). Además, los luchadores de *Tobal 3* podrían desplegar una suavidad 15 veces superior a la que poseían los protagonistas del súper poligonal *Virtua Fighter 3* de Sega...

¿SYSTEM 35?

Se trata de la nueva placa para arcade de 64 bits en la que Namco ha estado trabajando. La System 35 es capaz, según voces nada oficiales, de manejar efectos de luz despampanantes, animación de polígonos a la bicoca de 120 *frames* por segundo y una producción de gráficos poligonales de 9,5 millones de polígonos por segundo como máximo.

La System 35 dispone de un nuevo procesador gráfico preparado para tratar con gráficos 3-D de una naturaleza distinta a la que estamos acostumbrados. Los polígonos son sólo una parte de lo que este nuevo hardware es capaz de hacer...

Las malas lenguas aseguran que la System 35 se basa en el hardware de la futura PS2. De hecho, el propio Ken Kutaragi mencionó que la nueva consola de Sony exhibiría gráficos en 3-D de mayor calidad que los polígonos, así que puede que algo de esto sea cierto.

¡Pssst!

Esto es un rumor, estás avisado. Que no nos venga luego nadie con impertinencias. Una revista japonesa de ingeniería llamada *Nikkei Electronics Wire* afirma que Sony y Toshiba están desarrollando juntas un *chipset* propio para PlayStation 2.

Por lo visto, el *chipset* (conjunto de chips) en cuestión «proporcionará la descomunal capacidad de proceso necesaria para computar (que no exhibir en pantalla) los 12 millones de polígonos por segundo» atribuidos al nuevo sistema.

De acuerdo con esta publicación, el procesador de señal digital funcionará a 250 MHz y suministrará los cálculos de coma flotante necesarios para complejísimos gráficos en 3-D, y además incluirá funcionalidades de decodificación MPEG-2, lo que abre las puertas a la reproducción de vídeo DVD.

El procesador RISC, por su parte, estaría basado en arquitectura de MIPS, y no se alejaría demasiado de la CPU R3000 de la actual PlayStation.

De lo que no hablan los medios japoneses es del hardware específico para 3-D que necesitaría la máquina para renderizar semejante montón de polígonos, como tampoco del procesador de sonido súper que toda consola de nueva generación debe tener.

Varios medios americanos opinan que esta colaboración entre Sony y Toshiba se funda en un proyecto de WebTV (ésas teles que dejan navegar por Internet). Suena bastante más sensato que la afirmación de la revista nipona, pero hay que tener en cuenta que no se trata de una apasionada publicación sobre videojuegos, sino de una profesional de ingeniería... Estaremos al acecho.

Por cierto, parece que Sega tendrá problemas con su futura maravilla: NEC y VideoLogic, las empresas británicas encargadas de la fabricación del chip gráfico de DreamCast, no dan abasto con la demanda. O sea, que se van a quedar cortos de stock, lo que ralentizará su volumen de ventas que no veas.

MÁS RUMORES SOBRE PLAYSTATION 2

LA CONSOLA FANTÁSTICA NO SE LANZARÁ EN ABRIL



Si alguien puede saber qué sucede entre los bastidores de Sony es este hombre. Chris Deering, presidente de Sony Europa. ¿PS2? «Todavía no.»

Contrariamente a lo que quizá habrás leído en algunas revistas, no hay planes para un inminente lanzamiento de PlayStation 2. A principios de octubre, algunas páginas Web e incluso ciertas publicaciones especializadas aseguraban conocer las especificaciones de la máquina y empezaron a divulgar a golpe de megáfono que el lanzamiento de «La Sucesora» estaba previsto para el próximo mes de abril. Ante tamaño revuelo, decidimos ponernos manos a la obra y acudimos a las altas esferas de Sony para que nos aclarara lo que estaba sucediendo, en pos de contrastar tan osadas declaraciones. Conseguimos entrevistarnos con el presidente de Sony Europa, Chris Deering, en su lujosa oficina de Londres.

«No sé a qué se refieren todas esas afirmaciones. Aunque hayan aparecido todo tipo de especulaciones en Internet, todavía no se han confirmado las características del proyecto PS2. No hay detalles referentes a la nueva consola y estoy seguro al 100% de que no nos llegará información procedente de Japón hasta dentro de varios meses.» Queda claro, pues. Desde luego, no es tan enfático como el punto de vista de Stuart Dinsey, director de la publicación británica de informática *MCV*, que declaró: «Si lanzan la PS2 en abril, me crece otra pierna». Entendido, oiga. Es como si se hubiese propagado por el planeta una fiebre de abriles. ¿De dónde procederán tales cotilleos? Chris Deering de nuevo:

«En los últimos meses ha corrido el rumor de que se haría público un anuncio oficial sobre la PS2 en Tokio. Bueno, en el Tokyo Game Show se han hecho algunas revelaciones, pero han sido detalles referentes al lanzamiento del *Personal Digital Assistant* (PDA) en Japón, que nada tiene que ver con la PS2. Cuando llegue el momento ya diremos algo.»

Deering aprovechó la ocasión para referirse a la consola DreamCast de Sega y transmitir un serio dictamen a la industria de videojuegos. «Los desarrolladores que trabajan en títulos para DreamCast deberían desempolvar la calculadora: PlayStation contará pronto con un parque de 50 millones de consolas en todo el mundo. Un título con un resultado discreto de ventas en PlayStation originará más beneficios que un número uno en DreamCast. Sólo en Europa, el pasado mes de septiembre se vendieron cerca de un millón de consolas PlayStation. No es lógico pensar que DreamCast pueda alcanzar nuestras cifras hasta dentro de mucho, mucho tiempo.»

PERSONALIDAD INCIERTA

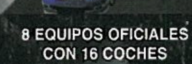
Para la primera imagen sobran presentaciones, pero ¿y el resto? A ver, la segunda es un experimento gráfico a resultas de los pronósticos de *PSM*, a la que siguen otros dos diseños que se presentan por ahí como las auténticas PS2. ¡Farsantes!





Imágenes de: alt.uk.games.video.playstation y http://www.sol.no/games/pcgamer/news0998/09289801.htm





MOTOR MEJORADO EN EFECTOS ESPECIALES

8 EQUIPOS OFICIALES CON 16 COCHES

9 CIRCUITOS INTERNACIONALES NUEVOS

CUADROS TOTALMENTE FUNCIONALES

8 CIRCUITOS REALES CON LUCES REALES

7 COCHES DE CARRERAS DE TODOS LOS TIEMPOS

¡VÉRTIGO!

MÁS COCHES

MÁS CIRCUITOS



MÁS CHOQUES





MÁS ACCIÓN



www.codemasters.com







Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com

SILENT HILL AL DESNUDO

EL TERROR ÉPICO DE KONAMI

Los días se suceden y las expectativas crecen en torno a *Silent Hill* de Konami, un juego que, aunque descartado como competidor de *Metal Gear Solid* en la E3, quedó grabado a fuego en la mente de todos los que lo probaron.

Silent Hill es uno de los títulos más terroríficos que hayamos visto jamás en *PSM*, y a su concepto se supeditan unos gráficos suntuosos y realmente notables. Si *Resident Evil* te hizo sentir escalofríos en el cogote, *Silent Hill* puede provocarte un infarto. La diversión empieza cuando el protagonista (todavía sin bautizar) conduce con su coche a lo largo de una agradable campiña y divisa un extraño accidente de moto. Distraído como está, se pega su piña correspondiente y, al recuperar el conocimiento, descubre que su hija (que le acompañaba) ha desaparecido. Así empieza su viaje por el cercano Silent Hill, un pueblo desierto con ese aire fantasmagórico muy al estilo de Raccoon City. *PSM* ha estado jugando con una versión muy inicial del título (de ella hemos tomado estas capturas) y es muy adictivo. Espera mayor cobertura en futuros números, porque su lanzamiento en Europa, previsto para la primavera del año próximo, se acerca...








La calidad de la intro es espectacular. Vemos al padre, hija, policía y malos preparándose para la acción.









Puedes consultar un mapa para situarte. La emoción reside en la cantidad de edificios que explorar.








Como en *RE*, hay escenas que enlazan la historia, y cuando aparecen las franjas negras tomas el control.









Exteriores: oscuros y tensos. Interiores: oscurísimos. Una antorcha en las últimas nos muestra el panorama.








Hay dos partes: un mundo iluminado y otro oscuro. El oscuro es la versión terrorífica del iluminado... Glubs.








El *render* es tan alucinante que hasta cuando los personajes se portan bien te ponen los pelos de punta. Brrr.

Registered design by TIME FORCE AG of Switzerland 

THE ULTIMATE CONCEPT WATCHES

P.V.P. 12.500 ptas.

TIME FORCE ESPAÑA
Madrid • Tel: 91 594 04 31 - 91 593 23 54

TIME FORCE

OPERACIÓN SIMO '98

¿PLAYSTATION? ¿DÓNDE?

Desolador. Ésta es la palabra que resume los miles de comentarios que circulaban por las instalaciones del SIMO de este año, en alusión a la poca participación de la industria consolera en la feria. Ya nos habíamos olido algo en la E3, que fue estupenda, pero no tan espectacular como la del año anterior. La ECTS de Londres parecía cosa de broma, pero, bueno, es que, con el clima inglés, tampoco nos extraña que se rajase medio mundo a la hora de asistir.

Y ahora... El SIMO. ¿Qué podemos decir? Los grandes de la industria no aparecieron por el Parque Ferial Juan Carlos I. Ni respiramos un soplo de aire nuevo, tampoco. Ambiente cargado, y no de PlayStation precisamente. Sopor. Resoplidos, y no porque fuera uno desesperado de stand en stand para verlo todo antes de las seis...



Estarás pensando: «Pero, digo yo que algo haría esta gente de las fotos por allí». Pues sí, qué remedio. Jugamos a PlayStation como locos. *PlayStation Magazine*, con la colaboración de Sony y demás compañías distribuidoras, montó su fiesta particular en el SIMO. Colocamos en nuestro stand la tira de expositores con los últimos lanzamientos para PlayStation y, hala, a probarlos. Vale, también estaban por allí nuestros hermanos, los de *PlayStation Power*, con los que tuvimos el placer (ejem) de enfrentarnos en una partida de *Tekken 3*. Ganamos nosotros, pero si les preguntas a ellos lo negarán todo.



Total, que si lo llegamos a saber montamos el stand en el Parque... de Atracciones. Además de jugar con nuestras consolas, los visitantes podrían haber dado una vuelta en montaña rusa mientras se atiborraban de algodón dulce.

RACE SHOCK 2

DUAL SHOCK AL VOLANTE

Te lo dijimos, ¿no? Antes o después acabaría por aparecer un volante así. Guillemot acaba de lanzar al mercado una actualización del fabuloso Race Leader 32. Ahora se llama Race Station Shock 2.



Su forma y funcionamiento son idénticos a los del Race Leader, pero el Race Shock 2 es compatible con la opción Dual Shock de los últimos juegos de carreras: *GT, Colin McRae Rally, C3 Racing, TOCA 2, F1 '98...*

Los motores internos están directamente conectados al eje del volante. No dan grandes sacudidas, es cierto, pero debemos tener en cuenta que, al igual que los del mando milagroso de Sony, los motores del nuevo volante de Guillemot se alimentan con la energía extraída del propio puerto de la consola, y no necesitan alimentación autónoma por pilas o corriente. Eso está bien, ¿no? El volante más cómodo y con más posibilidades del mercado, ahora vibra. ¡Genial!

¡Pssst!

CÓMIC PLAYSTATION

Si vives en la provincia de Cádiz, escuchas los 40 principales y tienes alma de artista, ésta es tu gran oportunidad. La tienda de videojuegos Canadian y los 40 Principales organizan estas Navidades un concurso para todos los oyentes de la emisora. Los interesados deben enviar en un folio un cómic en el que se relacionen *FIFA '99, Tomb Raider 3, Crash 3* y *Abe's Exoddus*. La fecha del concurso está todavía por determinar, pero será entre mediados de diciembre y principios de enero. Los premios consistirán en una consola PlayStation para el primer clasificado, un lote con los cuatro videojuegos protagonistas del dibujo para el segundo, y un mando Virtual Glove para el tercer ganador. Y, además, un lote de CD musicales para cada uno de los afortunados.

40 Principales Cádiz,
Tel: 956 28 22 53
Canadian,
Tel. 956 88 75 65

DE TIENDAS

Global Game, una cadena europea de comercialización de videojuegos, abrió el pasado mes de diciembre sus primeros establecimientos en España, concretamente en Valencia, Madrid, Bilbao y Las Palmas de Gran Canaria. Esta franquicia cuenta además con el Club Internacional Global Game, con más de 20.000 socios en toda Europa. En las tiendas Global Game encontrarás videojuegos para todas las plataformas, así como periféricos y accesorios para tu PlayStation.

CUMPLEAAÑOS FELIZ

Game Fox cumple ¡un año! En este corto período de tiempo ha abierto cinco establecimientos en la provincia de Valencia: Aldaya (Central), Torrente, Valencia, Xirivella y Mislata. Ahora han decidido desplegar sus alas por toda España. La primera zona que se beneficiará de tal política expansiva será Murcia, pero luego vendrán Madrid, País Vasco, Andalucía y Aragón.

¡Pssst!

UNA CAUSA JUSTA

Acclaim Entertainment, a través de su compañía distribuidora en España, New Software Center, ha iniciado una campaña con el fin de recaudar fondos para diversas organizaciones benéficas infantiles, entre ellas Princess Trust (la fundación creada por Diana de Gales). La compañía ha lanzado a la venta un paquete que con cuatro juegos para PlayStation: *Independence Day, Overboard, Actua Soccer Club Edition* y *Thunderhawk 2*.

Acclaim destinará más del 50% de los ingresos obtenidos a fines benéficos (el porcentaje restante lo destinará a cubrir los costes de distribución, porque es una campaña sin ánimo de lucro, lo cual les honra).

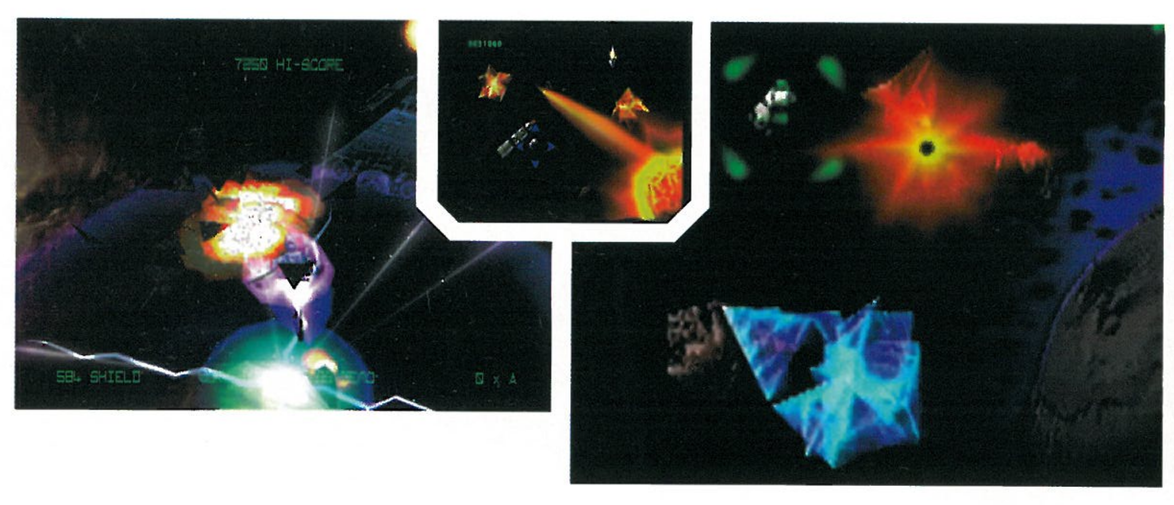
El precio de venta recomendado será de 9.990 pesetas, y cada establecimiento tendrá libertad absoluta para decidir si destina parte de los ingresos obtenidos a los mismos fines.

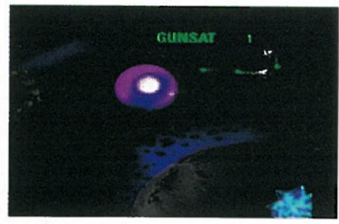
Debe de ser una de las primeras ocasiones en el sector de los videojuegos en que se pone en práctica un proyecto para contribuir con la gente que tiene dificultades y, la verdad, esperamos que tenga éxito.

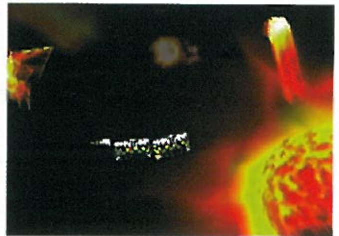
¿BAILAS?

Seguro que ya has oído hablar de ellos. Se llaman Bomfunk Mc's, y son un nuevo grupo de *break dance* que llega desde Finlandia. Son también el grupo seleccionado por Sony PlayStation para presentar *Bust-A-Groove*. En este título de aire setentero eres uno de los 10 bailarines que participan en un torneo de baile. Tu misión consiste en moverte al ritmo de la música y conseguir la máxima puntuación (ver PrePlay en *PSM* 20).

Estos fineses actúan últimamente en toda concentración o concurso europeo de *break dance*. Su más reciente videoclip es un divertido trabajo basado en *Bust-A-Groove*.







ASTEROIDS 3D

ZORRO VIEJO CON TRAJE NUEVO




Ya se hablaba de *Asteroids 3D* en la E3 de Atlanta el pasado mes de mayo. Unos meses más tarde, pudimos conocer los primeros detalles del juego en Dublín durante la celebración de Activate '98 (*PSM* 21). Y ahora, tras asistir a la presentación exclusiva del título en Berlín organizada por Activision, ya estamos en condiciones de ofrecerte información decente.

El acto tuvo lugar en el Museo del Ordenador y el Videojuego (ver recuadro *¿Te aburren los museos?*), un marco estupendo, sobre todo teniendo en cuenta que *Asteroids 3D* es la conversión de un clásico, *Asteroids*, que apareció en las arcades de ¡1979! y que Atari adaptó en ¡1981! para su Atari 2600, y que terminó por convertirse en ¡1982!, el año del Naranjito, en el título más vendido para consola doméstica en Estados Unidos.

Acompañado, pues, por colegas de su más tierna infancia, *Asteroids 3D* se reveló ante la prensa internacional. Este nuevo título presenta la misma concepción de juego que el original (con el mismo tipo de armas y la nave siempre en movimiento), pero totalmente mejorado, con deslumbrantes gráficos en 3-D, enormes áreas y modalidades de juego, así como naves más difíciles de batir. O sea, un clásico con la tecnología de los noventa.

El productor del juego, Steh Gerson, describe *Asteroids 3-D* como «un título rápido y vertiginoso. Conserva reminiscencias del original al tiempo que presenta montones de enemigos, asteroides y escenarios diferentes que influirán en el juego. Por ejemplo, un agujero negro que atrae a la nave hacia su núcleo o un sol que proyecta llamas de hidrógeno que el jugador deberá esquivar».

Estamos empezando a acostumbrarnos a la reciente invasión de tendencias «retro» en el mundo de los juegos para PlayStation.

ZONAS DE JUEGO

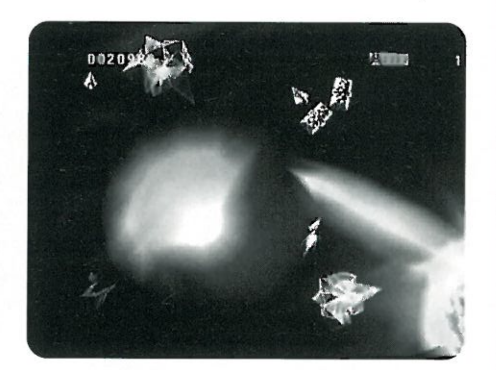
El título cuenta con un total de 10 mundos, con varios niveles cada uno. Aquí te presentamos algunos.



Asteroids Clásico - Típico nivel para nostálgicos. Permite jugar con el *Asteroids* original, pero con gráficos nuevos y mejorados. El objetivo es, por supuesto, eliminar los asteroides y enemigos que vayan apareciendo en pantalla.



Agujero Negro - Esta zona te enfrenta a un gigantesco agujero negro que absorbe a todo bicho vivo o muerto que se le acerque. El Agujero Negro crea un campo de gravedad enorme, por lo que necesitarás utilizar la propulsión de la nave para evitar caer en él.



Nuevos Soles - Aquí van surgiendo pequeños soles que se convierten en supernovas. Los soles destruyen tu nave si chocas con ellos. A medida que avanzas, los soles aparecen a un ritmo más rápido y las explosiones son más salvajes.



Te presentamos a Steff, uno de los desarrolladores de *Asteroids 3D*. Es ése que está gritando «¡Quiero jugaaar!».

Pero, para que las actualizaciones triunfen, no basta con que se sustituyan los toscos bocetos del original por bonitos gráficos en 3-D. Tienen que dispensar una jugabilidad de impacto. A lo que Gerson alega: «El título clásico ofrecía una jugabilidad estupenda y esto es lo que *Asteroids 3D* ofrece a PlayStation. Los jugadores recordarán la gran cantidad de horas que pasaron ante la máquina mirando fijamente la pantalla vectorial. Ahora la tecnología permite revivir esa experiencia, pero mejorando muchos aspectos del juego. Lo bueno de *Asteroids 3D* es que conserva el mecanismo de juego (propulsión, giro y disparo) del clásico, pero inyectándole mayores dosis de acción y efectos especiales.» Y añade: «Intentamos mantenernos fieles al juego original, pero cuando combinas armas especiales y la interacción con el escenario consigues una experiencia totalmente nueva.»

El juego no incluye ninguna perspectiva desde la cabina de mando. La razón, según Gerson, es que los usuarios prefieren la jugabilidad del título original, por esto han decidido no incluir ningún cambio en este aspecto. En cambio, se incluye una opción multijugador, algo que no estaba en el original, y la perspectiva en 3-D, que ofrece una mayor sensación de realismo.

Antes de despedirnos, pedimos a Gerson que nos desvele algún secreto del juego. Ésta es su respuesta: «Podréis destruir a la serpiente gigante.» Emocionante.

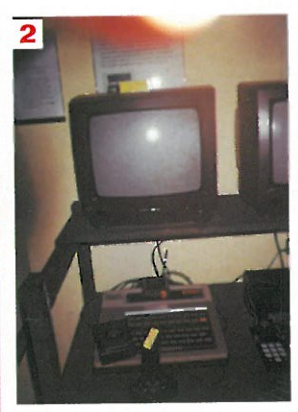


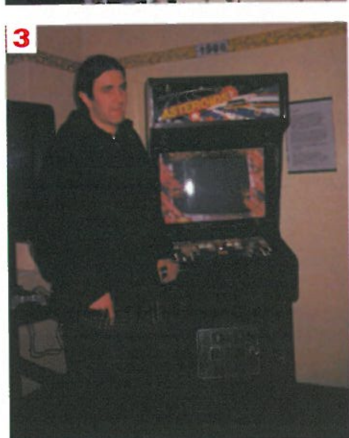
¿TE ABURREN LOS MUSEOS?



Eso es porque no has visitado éste... Imagínate un recorrido por la historia de los videojuegos desde finales de los años sesenta hasta la actualidad. Un lugar en el que puedes probar todas y cada una de las máquinas.
La finalidad del museo del Ordenador y el Videojuego de Berlín es ofrecer a los visitantes información sobre todos los videojuegos lanzados hasta el momento, investigar la interacción entre ordenadores y videojuegos, y la relación entre tecnología y sociedad. Circunspecto, ¿eh?
El museo, financiado mediante fondos de empresas e instituciones privadas (básicamente distribuidores de software y hardware), ofrece a los usuarios de videojuegos todo tipo de información para que se formen su opinión sin prejuicios.

1


2


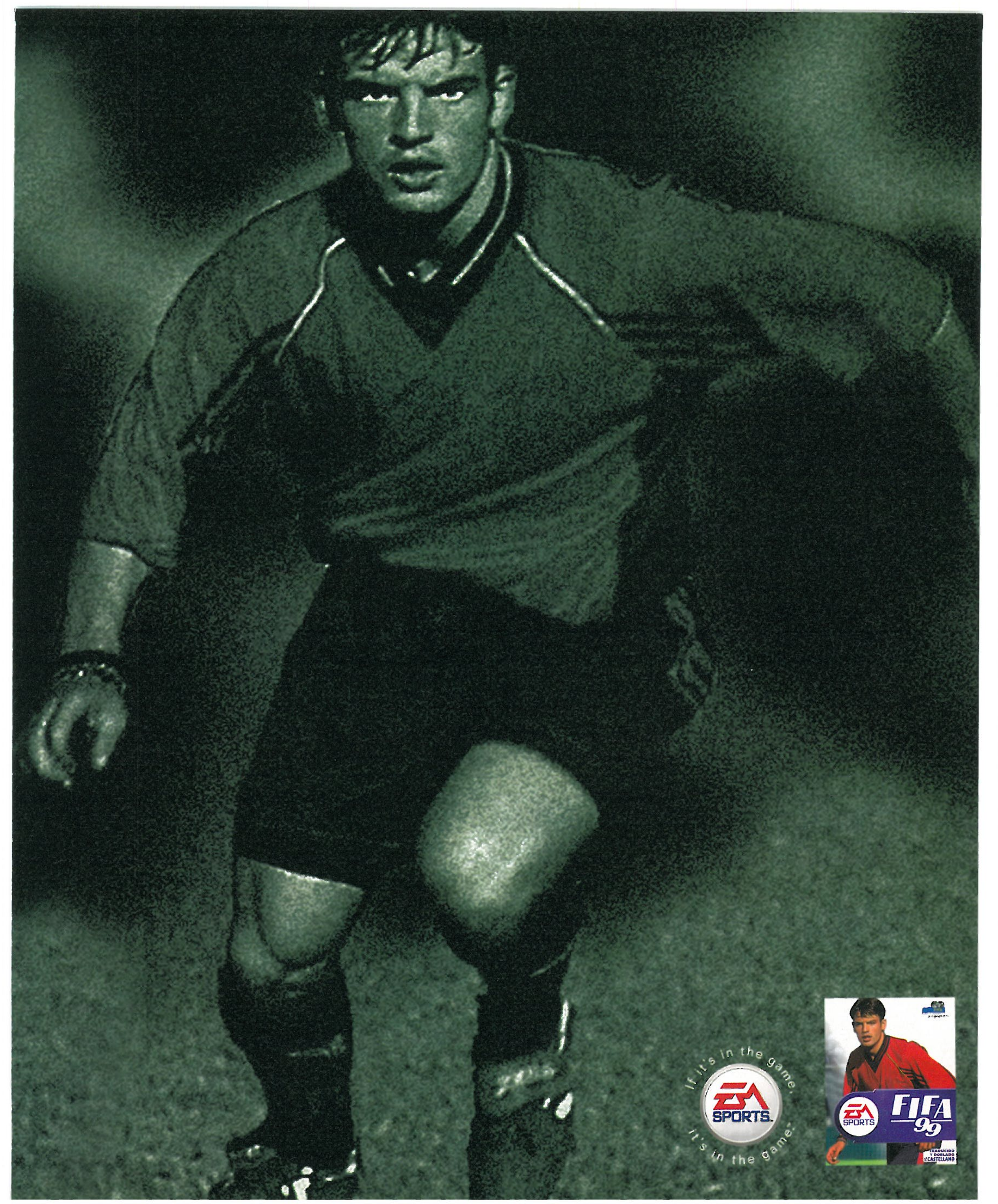
3


4


5


6


(1) Berlín. 1972. ¿Una partida de *Pong*?
(2) En nuestra visita al museo pudimos jugar con la máquina arcade de *Asteroids*.
(3) Estuvimos jugando con una Philips G7000, y también con las primeras Spectrum, Commodore... No, no salen en la foto. (4-5) Y...¡una Vectrex!
(6) La primera recreativa que se lanzó en Alemania.



If it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS
EA SPORTS
FIFA 99
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

¡Pssst!

ABE SE VA DE OSCARS
Los chicos de Oddworld Inhabitants se han visto nominados a los Oscar en la categoría de cortometraje de animación gracias a *Oddworld: Abe's Exoddus The Movie*, un —suponemos— refrito de las escenas de animación de nuestro *Abe's Exoddus*. Por cierto, si quieres conseguir más información sobre la secuela de la odisea, visita la sede www.oddworld.com

PREMIO A GRAN TURISMO
Sony ha recibido el premio BAFTA de programación otorgado a *Gran Turismo* por la Academia Británica de Cine y Televisión (una especie de Academia de los Oscars, pero a la inglesa).

MÁS LAURELES
Las dos primeras entregas de *Tomb Raider* han conseguido la categoría de productos Millennium, y Core Design se ha llevado un premio por ello. De todos modos, creemos entender que se trata de las versiones para PC, y encima el premio es exclusivamente inglés, así que debe estar relacionado con la patriótica decisión gubernamental de levantar los ánimos de la industria autóctona.

VIRGIN - CRYO
Las compañías Virgin y Cryo han firmado un acuerdo por el que la primera distribuirá en España los títulos PSX de la segunda. Eso significa que Virgin nos traerá *Atlantis* y *Egypto*. *Atlantis* es un juego de aventuras en 3-D («intriga palaciega con tintes políticos»), mientras que *Egypto*, una aventura gráfica que recrea la cultura egipcia, nos proporcionará 30 personajes con los que interactuar, objetos que recoger, puzzles y áreas de exploración.



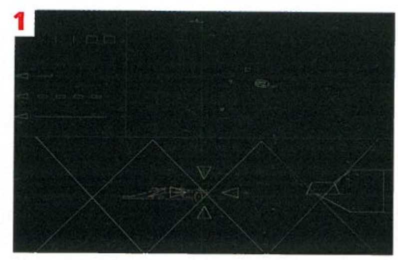
Imágenes de alto secreto del nuevo lanzamiento de Lucas, *Star Wars*: The Phantom Menace. Para más información, curiosea en la estupenda página Web http://www.starwars.com/

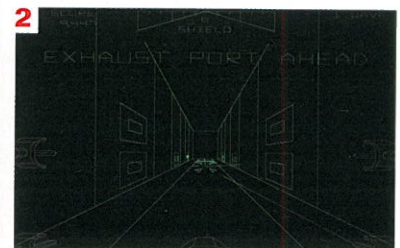
DESFILE DE ESTRELLAS

STAR TREK Y STAR WARS, EN PANTALLA

Los chicos de Activision se adjudican juegos como churros. La compañía ha firmado un acuerdo con Viacom, lo que significa que detentará los derechos exclusivos sobre el software de *Star Trek* durante los próximos diez años. Es la primera vez que el universo completo de *Trek* está supervisado por una única compañía. Aquí la distribución correrá a cargo de Proein. El primer título sobre el mundo de los *trekkies* estará basado probablemente en la nueva película *Star Trek: Insurrection*.

Otro título que promete ser apasionante en todos los sentidos es el primer juego relacionado con la nueva película de *La guerra de las galaxias*. Titulada *Star Wars: The Phantom Menace* (para disgusto de los más entregados fans de la serie), la película está sujeta en la actualidad a todo tipo de especulaciones. Se ha comentado que la acción empezará en el planeta Naboo (rodado en el Palacio Royal Casserta de Italia) y que contará con 100 extras femeninos, pieles verdes, Nimoudians de ojos rojos, formas cambiantes, guerreros androides y cruentos combates. La reina Padme Amerila es obligada a abandonar el planeta tomando consigo a su Jedi Jefe Qui-Gonn Jinn y su aprendiz Obi-Wan Kenobi.

1


2


Primeras tentativas arcade de *Star Trek* [1] y *Star Wars* [2]. Muy «iniciales»...

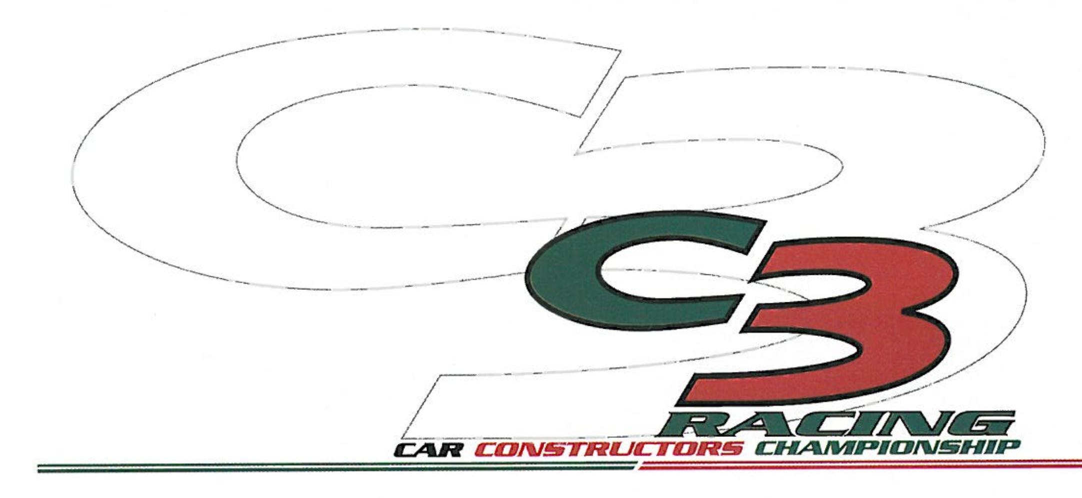
Por lo visto, la película dará cien patadas a las más innovadoras de la historia del cine. Además, parece que ofrecerá un par de nuevos Darths en la piel de Maul (que empuñará un sable láser de doble hoja) y Sidious, y contará con actores como Samuel L. Jackson, Ewan McGregor, Liam Neeson y Natalie Portman, entre otros. ¿Cómo se trasladará todo esto a PlayStation? Eso será pasto de similares conjeturas hasta mayo, que es cuando se estrenará el film en Estados Unidos... Esperemos que el lanzamiento sea paralelo.

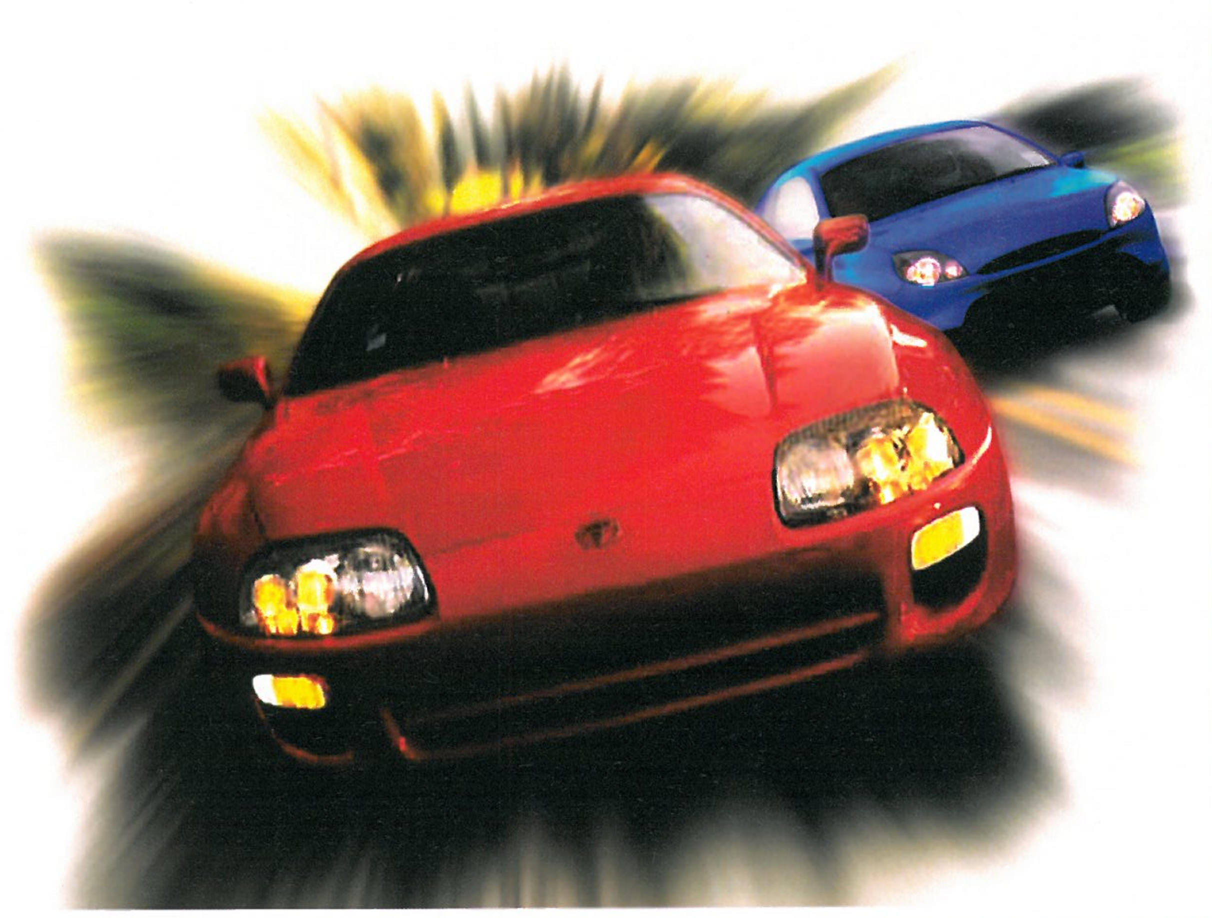
EN LA PARRILLA DE SALIDA

***Indiana Jones y la Máquina Infernal*. Así se llamará el primer juego para PSX basado en la famosa serie cinematográfica protagonizada por Harrison Ford. Electronic Arts afirma que estará en nuestras manos entre abril y mayo de 1999, doblado al castellano. Los rusos se enfrentan al doctor Jones a la hora de localizar un objeto místico. El título tendrá una perspectiva en tercera persona, y lo más probable es que el del sombrero de fieltro salte, corra y arree latigazos por ahí.**





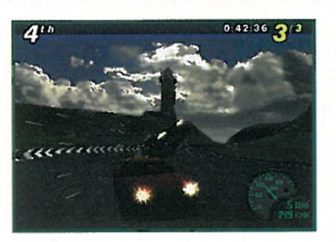












VENCER ES TODO, DEMUESTRA QUE NO ERES UN PERDEDOR

24 coches de producción actual incluyendo prototipos
30 tramos sobre 10 configuraciones internacionales
Conducción nocturna y efectos de luz incluyendo faros y deslumbramientos
Superficies de los vehículos totalmente reflectantes y brillantes
Simulación de daños por colisión y múltiples puntos de vista
Modalidad de repetición en perspectiva fija y varias condiciones climáticas

ESTO ES C3 RACING, LA SIMULACION DE COCHES MAS PRECISA JAMAS VISTA



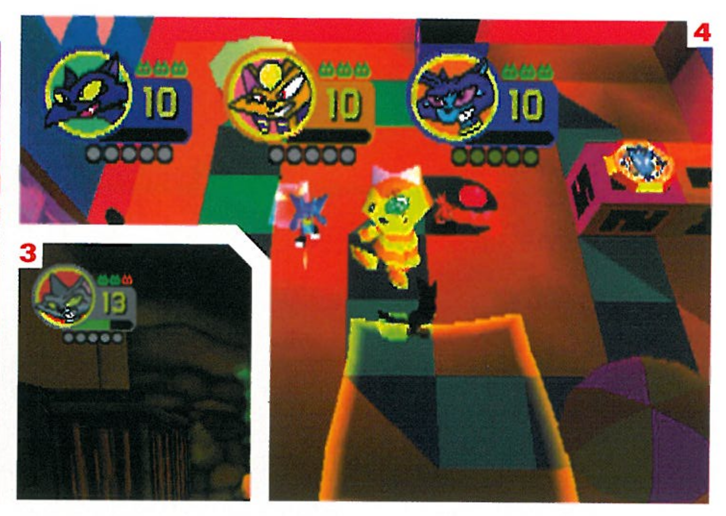




[1 - 2] Caos de dibujos animados. [3] Tú eres el gato que tiene que deshacerse de los *marditos* roedores. [4] Tiene colorido, ¿eh?, como las corbatas de Carrascal.







RAT ATTACK

Plaga en tu PlayStation.

Género: Acción arcade
Editor: Proein
Fabricante: Pure
Disponible: N/D

¿Lucha? No. ¿Carreras? Ni hablar. ¿Shooter? Tampoco. La próxima oferta de Pure es un retorno al clásico tema del gato y el ratón. Bueno, del gato y las ratas, de hecho.

Describe el juego en 100 palabras.
La Tierra está siendo atacada por malvadas ratas espaciales. Mediante su tecnología, han incrementado el número de ratas para dominar el mundo. Sólo los gatos Scratch pueden arreglarlo. El profesor Julius ha inventado el «Eraticator», una ingeniosa trampa que puedes emplear para atrapar a las ratas. Cuando las tienes, las echas al Destructor, donde se incineran hasta que no queda de ellas ni el DNA. Combates en casas, jardines, museos, galerías de arte y el espacio contra las ratas, el perro Bennett, ratas vampiro, ratas genio, ratas gelatina y un montón de pérfidos roedores más. Piensa en un cruce entre *Bomberman* y *Pixie y Dixie* y no irás desencaminado.

¿Algún elemento de juego que destacar?
Sí: el Eraticator, la trampa que tiendes a las ratas, es un mecanismo de jugabilidad totalmente nuevo.

¿Qué es lo mejor?
Lo mejor tiene que ser la emoción, ese atractivo que te hace decir «venga, sólo una partidita más», y que me parece que no tienen en cuenta la mayoría de los juegos actuales.

¿En qué títulos habéis trabajado con anterioridad?
Total NBA '96, *Novastorm* (uy...), *Sim Isle* (PC), *Azrael's Tear* (PC), *Lunatik* (PC), *Banjo-Kazooie* (N64), *Microcosm* (CD32). Hemos hecho un poco de todo.

¿Por qué deberíamos decantarnos por vuestro juego?
Porque es único. No, en serio. No trata de ser un juego de género concreto, no es un plataformas, ni un juego de carreras, ni un juego de puzzles, ni un *beat 'em up*.

¿Hay algo en él que sea nuevo por completo?
El juego entero es innovador. Es diferente, de verdad.

¿Puedes darnos detalles de la profundidad del juego?
Tiene más de 50 niveles, con partes como la casa, el jardín, el museo, la galería de arte (con versiones gatunas de famosos cuadros), la casa encantada, la fábrica, el espacio exterior y el planeta de las ratas. También tenemos *bonus* y jefes. En tus viajes conocerás repugnantes ratas mutantes.

¿Dirías que es un juego para niños?
Sí y no. Hemos averiguado que a los niños les encanta, pero a mí me parece que también es un juego para gente más mayorcita. E incluimos a las chicas en este amplio espectro.

Dinos un secreto sobre el juego que no hayas dicho a nadie.
Al principio, Bob Cat Robinson, el gato Scratch boxeador, se iba a llamar Mamporros.





Tu gato debe evitar entrar en contacto con las ratas.

El intenso olor de la pólvora.
Los músculos tensos.
El dedo en el gatillo, preparado para reaccionar al más mínimo movimiento.
Los rugidos de fondo que delatan la cercanía del enemigo.

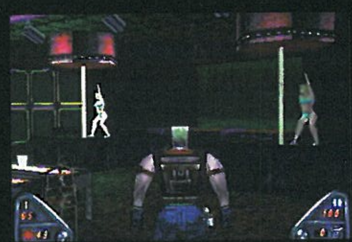
No sabes cuántos aliens vas a encontrar... si doblas la esquina.

Piensas que salvar a la humanidad es un buen rollo.
Piensas que viajar en el tiempo y liquidar aliens no está mal.
Piensas que tienes el mayor arsenal que nadie haya imaginado jamás.

Piensas. Pero es hora de ponerse manos a la obra.

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Duke está esperando. ¿Aceptas el desafío?


Presente


La antigua Roma


El lejano Oeste


La Edad Media

Estás avisado. Vigila tu nivel de adrenalina. Controla tu ritmo cardiaco. Y... DOBLA LA ESQUINA.









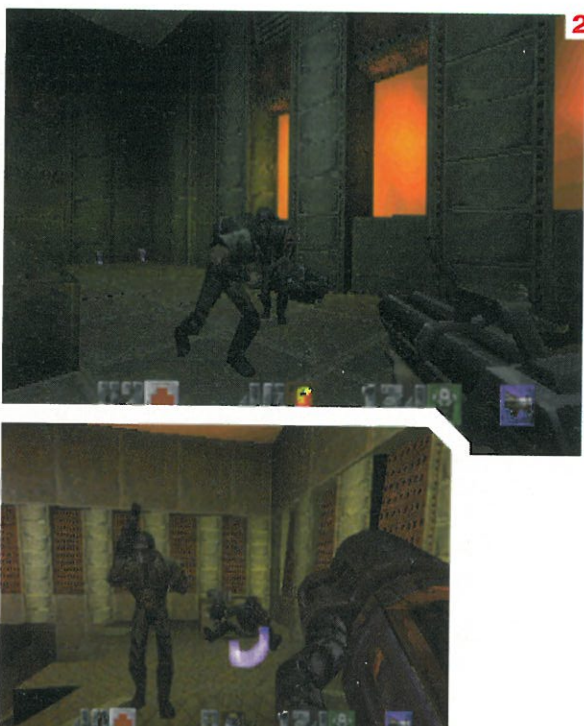


Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918









[1] Las criaturas poligonales del original para PC siguen ahí. [2] El objetivo es simple: usa tu arma para matar. [3] Si se mueve, cárgatelo. [4] Es rápido, suave y excelente.

QUAKE II

Las primeras pantallas de la versión PSX decoran por fin estas páginas.

Género: *Shoot 'em up* en 3-D

Editor: Proein

Fabricante: Hammerhead

Disponible: Dic/Ene

Somos los primeros en tenerlas. Damas y caballeros, contemplan ustedes las primeras capturas de pantalla para PlayStation au-tén-ti-cas del mayor shoot 'em up en primera persona de la historia. Y también hay una entrevista con Chris Stanforth, su programador jefe.

¿Cómo conseguisteis el trabajo de Quake II? Hace años que existen rumores sobre una versión para PlayStation. ¿Qué pasó? ¿Os presentasteis o fue Activision quien se dirigió a vosotros?
Activision se nos acercó en una misión de reconocimiento general, se llevó una copia de *Shadow Master* y la tecnología les gustó lo bastante como para mostrarla a id Software. Luego Activision nos pidió una demo y el resto es historia.

¿Será muy parecida a la original para PC la versión PlayStation?
Contamos con la mayoría de los niveles del original; los estamos modificando un poco para que la jugabilidad sea más tipo PlayStation, pero habrá poca pérdida de detalle y un montón de cosas nuevas.

Ah, o sea que ¿habrá extras únicos para PlayStation?
Estamos introduciendo mapas exclusivos para PlayStation, sobre todo en el modo multijugador, montones de efectos, criaturas y armas extra... Será algo especial, muy especial.

¿Ha hecho falta recortar algo?
Lo de agazaparse casi seguro que desaparece; complica demasiado el control y no aporta mucho al juego. Y algunos de los niveles más grandes se dividirán en dos.

¿Qué hay del deathmatch? ¿Enlace o pantalla partida? ¿Cuatro jugadores?
De momento pantalla partida, sin duda, pero lo del enlace aún es

ARMADO Y PELIGROSO



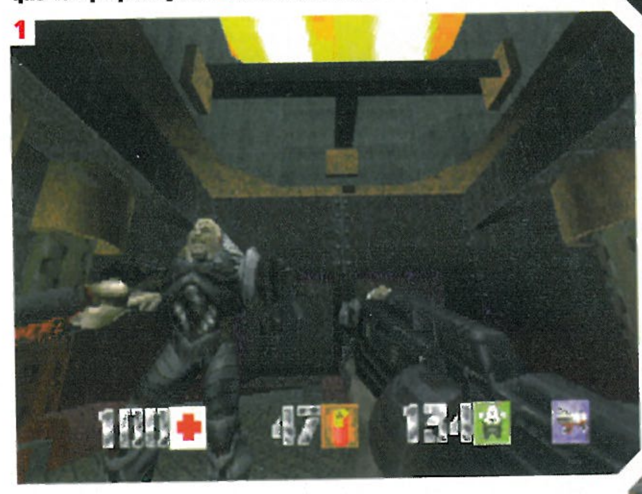
ESCOPETA
La fiel amiga del fanático de *Doom*.

RAIL GUN
Envía una descarga de energía explosiva a la cabeza del enemigo.

SÚPER ESCOPETA
La escopeta, pero con el doble de capacidad destructiva.



[1] Recuerda: los malos grandotes siempre hacen más pupa que los pequeñajos. [2] Tremendo, ¿no?



posible. Habrá un *deathmatch* para dos y cuatro jugadores a pantalla partida y un modo de torneo donde puede jugar la tira de gente en una competición por eliminatorias, en escenarios de uno contra uno. Podrás grabar repeticiones en tarjeta de memoria y ver cómo te has cargado a los demás desde diferentes cámaras cuando quieras.

Vosotros hicisteis Shadow Master, así que con QII sólo es cuestión de sustituir los gráficos existentes por malos y niveles distintos, ¿no?
En absoluto. *Shadow Master* era técnicamente avanzado, pero la complejidad de *Quake II* es otro mundo. Es un juego en auténticas 3-D y con un motor completamente nuevo, diseñado desde cero.

¿Cuál ha sido la parte del juego más complicada de llevar a cabo en PlayStation?
Lograr que el juego sea suave. *QII* fluye a 30 imágenes por segundo en PAL y a 25 en NTSC. Conseguir eso con el nivel de detalle necesario y el elevado número de polígonos de las criaturas ha sido un auténtico infierno. Además hemos eliminado prácticamente la deformación de polígonos que afecta a otros juegos en 3-D de PlayStation.

¿Hay alguna parte de código de id Software (creadores de los Dooms y Quakes originales para PC) en el juego?
El código de la IA es de id, y el resto de cosecha propia. El código de id es excelente, pero está escrito para un PC. Usar código de PC en una PlayStation no traería nada bueno, así que convertimos los datos y luego usamos nuestro propio motor.

¿Trabajáis mucho con id?
id va dando el visto bueno a todo, sí. Diseñaron seguramente el mejor juego de la historia, así que quieren asegurarse de que esta versión les haga justicia.

¿Por qué deberían los consoleros elegir Quake II en vez de cualquier otro shoot 'em up en primera persona?
Porque será mejor, así de sencillo. *Quake II* es el mejor juego de tiros en primera persona del mundo, y no habrá nada que le tosa a nivel técnico, gráfico y de jugabilidad.

¿Cuándo tenéis previsto acabar?
Las cosas van bien, pero es una tarea monumental. En cuanto a cuándo estará acabado... Bueno, no es decisión nuestra.



SÚPER ESCOPETA
La escopeta, pero con el doble de capacidad destructiva.

LANZAGRANADAS
Sus granadas rebasan muros y esquinas.

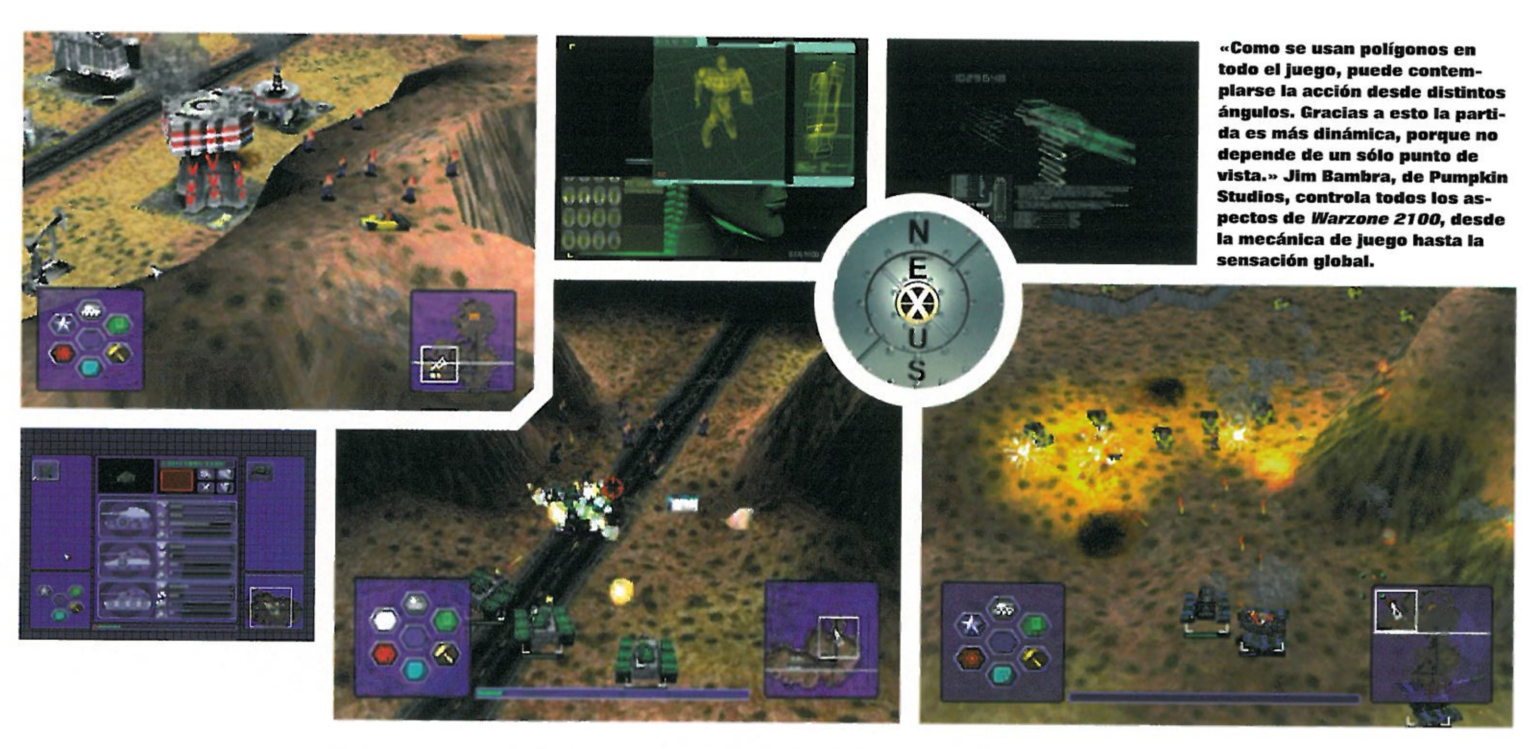
AMETRALLADORA
Suelta un montón de balas en menos que canta un gallo.

BFG
La imparable súper pistola despeja-salas.

CHAIN GUN
Metralleta que horada las armaduras más resistentes.

HYPER-BLASTER
Produce varias explosiones de corto alcance a la vez.





«Como se usan polígonos en todo el juego, puede contemplarse la acción desde distintos ángulos. Gracias a esto la partida es más dinámica, porque no depende de un sólo punto de vista.» Jim Bambra, de Pumpkin Studios, controla todos los aspectos de *Warzone 2100*, desde la mecánica de juego hasta la sensación global.

WARZONE 2100

El futuro está aquí, y cargado de violencia...

Género: Acción/estrategia en 3-D
Editor: Proein
Fabricante: Pumpkin Studios
Disponible: Enero 1999

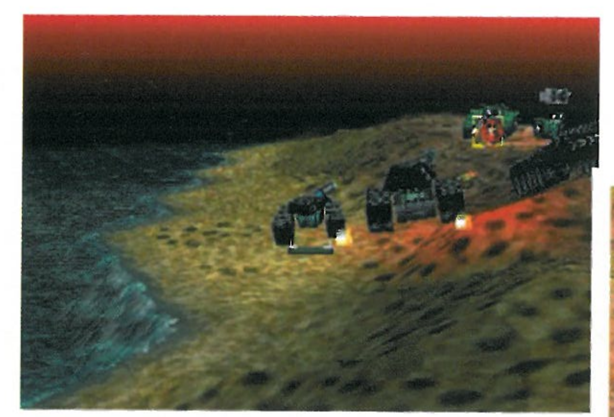
Escenario: el futuro, que no se presenta nada bueno. Un holocausto nuclear ha destruido el planeta, se ha perdido la mayor parte de la tecnología y todo, en general, está hecho un cisco. ¿Cómo vamos a salvar el mundo? Jugando a Warzone 2100**... Te presentamos a Jim Bambra, director de proyectos de Pumpkin Studios.**

Descríbenos Warzone 2100 en 100 palabras.
Warzone 2100 empieza tras un holocausto nuclear y se centra en las actividades de El Proyecto y de un grupo que intenta recuperar tecnologías desaparecidas. A medida que el jugador explora el paisaje desolado de *2100* se encuentra cara a cara con otros grupos que pretenden destruir El Proyecto. Lo que empieza como una simple misión exploratoria se convierte en seguida en una lucha por la supervivencia contra unos enemigos que disponen de una tecnología superior. El argumento se presenta por medio de diversas secuencias de vídeo, que ganan en intensidad a medida que avanza la partida.

O sea que Warzone 2100 es un juego de acción/estrategia, ¿no? ¿Qué tiene este título que no tenga C&C: Red Alert?
Con *Warzone* puedes inclinar y virar el mundo en el que te encuentras para ver qué se oculta tras colinas y edificios. También puedes conducir grupos de vehículos usando los botones de dirección. Como los vehículos remontan las colinas y se ajustan a los objetivos, la cámara se desplaza de forma muy cinematográfica para que el jugador se sitúe justo en el centro de la acción.

Hasta ahora, antes de empezar a pasarlo bien con los títulos de acción/estrategia los jugadores tenían aprender a usar interfaces lentas y bastante complicadas, pero en *Warzone 2100* se ha perfeccionado el control de los recursos para que sea rápido y sencillo. Puedes diseñar y fabricar vehículos nuevos y recibirlos en el mismo frente de batalla sin tener que apartar la mirada de la acción. Todos los elementos del juego privilegian una acción rápida, que se apoya en un montón de explosiones y en unos efectos gráficos impresionantes. Son 3-D auténticas, se usan solamente vehículos y objetos poligonales. La acción sólo emplea polígonos, así que puede contemplarse siempre desde diversos ángulos. Gracias a esta técnica, el juego resulta mucho más dinámico, puesto que no se limita a un solo punto de vista.

Warzone 2100 tiene una estructura abierta de campañas y las misiones se inician en tu base, que se amplía a medida que la campa-



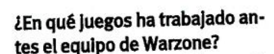
«No es necesario construir una base al principio de cada misión, y por eso puedes concentrarte en lograr los objetivos que te has marcado.»

ña progresa. Gracias a las ramas de investigación puedes descubrir tecnologías nuevas y mejorar las existentes, lo que te permite incrementar el número de opciones. Cuanto mejor realices la investigación, mejor equipado estarás para enfrentarte a los bombardeos del enemigo. Las misiones tienen lugar a lo largo de todo el juego y cada una empieza donde terminó la anterior: los vehículos estropeados lo siguen estando cuando se inicia la siguiente misión, y tampoco es necesario construir una base al principio de cada una, así que puedes concentrarte en conseguir los objetivos que te has marcado.

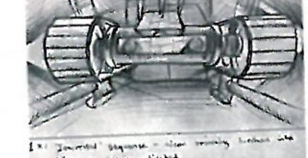
¿Son 3-D reales? ¿Puedes dar un golpe de zoom o pasarte al punto de vista de un tanque, por ejemplo?
Sí, son 3-D auténticas. Puedes ampliar o reducir la imagen en pantalla y modificar la inclinación del ángulo de la cámara. También puedes adjudicar la cámara a un grupo de unidades de combate y seguirlas mientras se desplazan por el mapa. Es muy fácil cambiar de un grupo a otro. La cámara se sitúa por encima y un poco por detrás de las unidades que sigues. No se ve la acción desde el punto de vista del tanque, pero se obtiene un campo visual más amplio.

Warzone 2100 se basa en misiones. ¿Cuántas hay?
El juego incluye 40 misiones, que se llevan a cabo a lo largo de tres campañas extensivas.

Desde el punto de vista de los jugadores, ¿cuál es la mayor ventaja de este título?
La rápida acción de guerra, combinada con el sencillo manejo de los recursos. Los combates son variados y emocionantes, con un montón de explosiones, estelas de humo, tiros y más tiros...



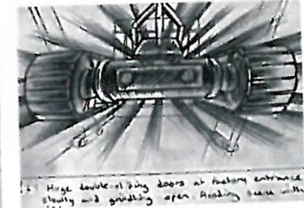
Explícanos la cuestión de las unidades personalizables. Parece más interesante que la posibilidad que incluía C&C Red Alert de construir depósitos y cercados.
El sistema de diseño permite construir cualquier tipo de vehículo. Depende de si encuentras y descubres máquinas que han sobrevivido al holocausto nuclear o de si logras apoderarte de las del enemigo. Cuanto más investigas, más opciones tendrás a tu disposición. Al principio sólo puedes diseñar vehículos de exploración ligeros que llevan metralletas, pero más adelante puedes investigar para mejorar el armamento o crear diseños nuevos que utilizan distintas armas.



¿En qué juegos ha trabajado antes el equipo de Warzone?
Hemos trabajado en el desarrollo de *Assault Rigs* (*PSM* 1, 7/10), *G-Police* (*PSM* 12, 9/10) y *Overboard!* (*PSM* 13, 8/10) de Psygnosis, por ejemplo.

¿Cuál ha sido la parte del juego que os ha costado más conseguir?
Lo más difícil ha sido la tecnología. Lo segundo, conseguir un equilibrio entre los niveles y una curva de aprendizaje que hicieran del juego algo complejo y divertido a la vez.





«Puedes diseñar vehículos nuevos y aumentar tu arsenal. La secuencia de diseño te permite crear más de 2000 vehículos, que se adaptan cada uno a una tarea específica.»

¿Hay algún nuevo truco tecnológico en este juego?
El sistema en 3-D es el primero de este tipo que se utiliza y es espectacular. Desplaza los polígonos de un modo distinto por completo a lo que se ha visto hasta ahora, y genera una zona de juego visualmente muy buena.

¿Qué es Pumpkin Studios, un buen lugar de trabajo o un infierno?
El mejor lugar de trabajo del mundo.

Explícanos algún secreto que no le hayas contado todavía a nadie.
¡No tengo secretos!





«Se llevan a cabo misiones a lo largo de todo el juego, y cada una empieza donde terminó la anterior.»

C3 RACING

MUCHOS CIRCUITOS + MUCHOS COCHES
MUCHOS ESCENARIOS + MUCHA TECNOLOGÍA =
¿EL MEJOR JUEGO DE CARRERAS DE PLAYSTATION?

El año pasado *Total Drivin'* se convirtió en uno de los juegos favoritos en nuestra redacción: un título divertido, a largo plazo, con gran variedad de carrocerías (desde pequeños buggies hasta coches de Fórmula Indy) y escenarios de lo más variados (playas, hipódromos, carreteras, desiertos...). Ahora, ha llegado a nuestras manos su continuación: *C3 Racing*, y tiene todas esas cosas... y más.

C3 se basa en una competición automovilística ficticia, con trayectos ficticios pero con coches condenadamente reales. Bueno, los circuitos son ficticios, pero las localizaciones no: Indonesia, China, Estados Unidos... El resultado es un simulador de carreras que abarca todos los géneros: un arcade de carreras, como *Rage Racer*; un título de competiciones de turismos, como *GT*; un juego de rallies, como *Colin McRae* y *V-Rally*... ¡*C3 Racing* compite con todos los grandes a la vez!

SENSACIÓN DE VELOCIDAD



Para ver un coche un poco «estirado» necesitarás acercarte mucho más.



La vista interior es la que mayor sensación de velocidad ofrece, claro.


¡Ya estás casi en el agua! ¡Endereza, endereza...!


En Indonesia, los árboles de los lados se suceden a una velocidad vertiginosa.



A *Gran Turismo*, el hasta ahora rey indiscutible del realismo gráfico, le han adelantado en su propio terreno. Los coches de *C3* son más grandes, tienen más polígonos, mejor *environment mapping*, unos efectos de luz muy superiores...

Una de las cosas más molestas de *GT* era que, durante la carrera, parecía que el coche al que estabas adelantando medía 20 metros. La CPU «estiraba» los polígonos hacia el centro de la pantalla para producir una mayor sensación de velocidad (mediante la técnica denominada «ojo de pez», usada en la mayoría de los juegos de carreras desde la invención de los polígonos). La sensación de velocidad era genial, pero cuando había muchos coches en pantalla, a los más cercanos se los veía «estirados». Rarísimo.

En *PSM* creíamos que esto no se podía solucionar. El ojo de pez es la mejor técnica a la hora de producir una sensación de velocidad realista. Un ejemplo de «juego sin ojo de pez» es *Rage Racer*. El título de Namco recurrió a otras cosas, como las texturas horizontales en el suelo, las vallas rayadas a los lados, multitud de elementos en 3-D exteriores al circuito, polígonos enormes... Uno necesitaba alcanzar una velocidad astronómica para sentir que de verdad iba rápido, y en todo caso, la sensación no era realista.

Quizás el título que mejor ha tratado la velocidad hasta ahora ha sido *WipeOut 2097*, que combinaba las técnicas de *Rage Racer* —con mayor maestría, además— y el ojo de pez, al que recurrió con moderación. Cuando tenías una nave justo al lado, también parecía un poco «estirada», pero no demasiado. Y, vaya, las ocasiones en que uno tenía al lado a un adversario en *WO2097* se podían contar con los dedos, y apenas duraban unas décimas de segundo.

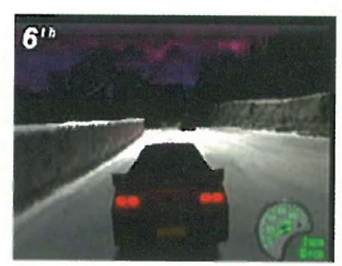
Colin McRae Rally también echaba mano del ojo de pez, con unos resultados increíbles; pero en su caso no había forma de ver adversarios «estirados» porque, sencillamente, no los había (sólo en las pruebas especiales, y a una distancia prudencial).

C3 Racing parece haber estudiado los problemas de sus competidores hasta que, uno tras otro, los ha solucionado: utiliza ojo de pez, pero con la sabia moderación de Psygnosis en *WipeOut 2097*; recurre a la riqueza de elementos laterales, pero a base de polígonos grandes con texturas periódicas y complejas para que la CPU ahorre polígonos y los *frames* por segundo no se ralenticen (como *V-Rally*); usa elementos rayados, como las curvas señalizadas de *Rage Racer*, para determinados lugares... Pero la base fundamental de la sensación de velocidad de *C3 Racing* es muy simple: te parece que vas a todo trapo porque es que VAS A TODO TRAPO.

Al igual que Sony hizo en *Porsche Challenge*, Eutechnyx ha conseguido sensación de velocidad a base de eso: velocidad. Los coches corren que se las pelan, al margen de los trucos utilizados por los desarrolladores para aumentar esa sensación. Y se nota: no llegas en un santiamén a una curva que un segundo antes se veía muy lejos, como en *GT* o *V-Rally*. Vas a todo trapo, pero tardas en llegar hasta esa curva lo que tardarías en un coche de verdad.



Un Subaru Impreza 555, una carretera a oscuras, mucha velocidad... ¿Hueles el peligro?



En Mónaco comprobarás que la velocidad y el hielo no son compatibles...



Es casi imposible ver cómo aparecen los polígonos al fondo, incluso en las rectas.



Olvida las señales. Sólo dicen tonterías...



TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX 93 491 48 08.





También disponible
para Nintendo 64







COCHES

300 GT



ELISE



306



¡Qué coches tan deliciosos! No hay tantos como en *GT*, por supuesto. Y es muy poco probable que volvamos a ver un juego con semejante gama de modelos. Sin embargo, lo que sí verás en *C3 Racing* es una mayor variedad de marcas: Toyota, Nissan, Honda, Skoda, Mercedes... ¿Alguna vez has tenido el placer de ver, en el mundo real, un BMW Z3 Special Edition? Pues nosotros lo hemos visto y podemos decírtelo: el que aparece en *C3 Racing* es idéntico (si acercas la nariz a los altavoces, incluso puedes disfrutar del aroma a gasolina quemada que desprenden sus dos tubos de escape sin silenciador... ¡Hmmmm!).

Las juntas de los polígonos no se notan en absoluto, y las superficies —no nos preguntes cómo lo han hecho— ¡parecen curvas! El *environment mapping* de los cristales no es el mismo que el de la chapa (en *GT* sí, por eso el efecto de los reflejos queda un tanto exagerado). Y además de la textura de la chapa y el efecto de mapeado envolvente, cada coche está iluminado mediante *gouraud*. Y lo mejor es que este *gouraud* también responde a los polígonos supuestamente curvos... ¿Cómo explicarlo? Digamos que no sólo ciertas partes del vehículo parecen curvas, sino que además, la luz se refleja en ellas como si efectivamente fuesen curvas..., ¿queda claro? Vaya, tendrás que verlo en funcionamiento para saber de qué estamos hablando. Y entonces te darás cuenta de que es algo indescriptible.

La amortiguación también es uno de los aspectos que más se están cuidando en *C3 Racing*. Cada rueda tiene una amortiguación independiente, y la suspensión en conjunto es alucinante. El vehículo no tiene la misma tracción en una pista lisa que en una llena de baches; y por supuesto, la respuesta de la conducción siempre depende del terreno. Quizás el control aún no sea tan bueno como el de *Colin McRae Rally*, pero el juego aún no está terminado. Y en cualquier caso, la suspensión resulta más realista.

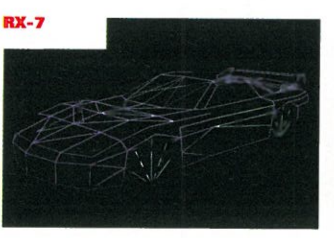
BMWZ3



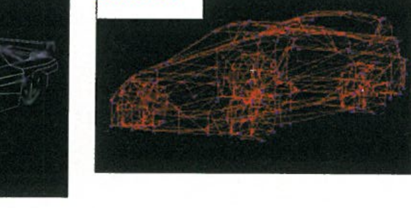
CALIBRA



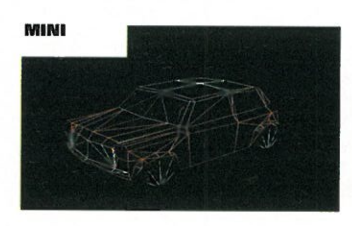
RX-7



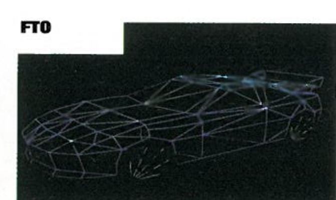
3000 GT



MINI



FTO



DESPERFECTOS



Vaya, estás poniendo tu deportivo hecho un asco.



¿Se te ha llenado de barro el Supra? Pues un lavado rápido y listo...

Las chispas son fantásticas.

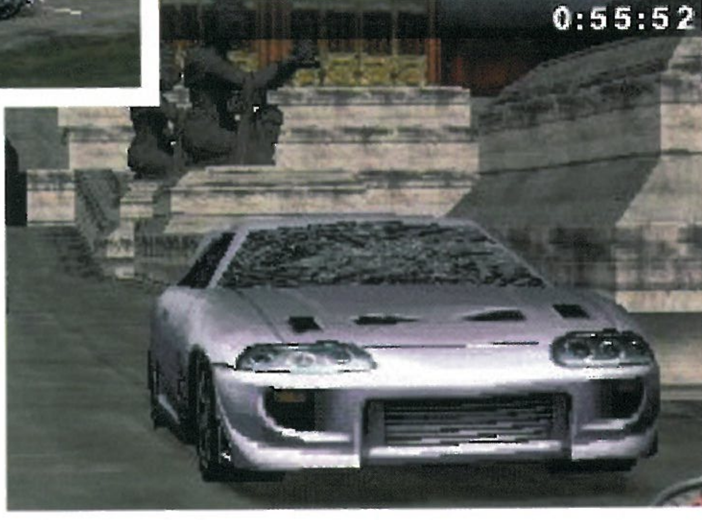
Abolladuras en tiempo real, al más puro estilo *Colin McRae* o *Destruction Derby 2*, pero con coches mejores que los de *GT*, ¿te lo imaginas?

La chapa suelta una lluvia de chispas alucinante cuando rozas contra algo. Los vehículos se abollan por partes diferenciales muy pequeñas, más aún que las de *Colin McRae*, de manera que raras veces los destrozos son los mismos. Y, como en el simulador de Codemasters, los cristales también se escarchan. Pero el aspecto de los destrozos es bastante más real que en *Colin McRae*.

El motor de colisiones no tiene nada que ver con el de *Total Drivin'*, ni mucho menos con el de *V-Rally*. Parece un término medio entre el de *GT* y el de *DD2*: colisiones y reacciones como las del primero, con saltos y vuelcos como los del segundo, menos exagerados. Imagínate un *GT* en el que los coches volcaran de vez en cuando y en que hubiera algunas pistas como las de *Sega Rally Championship*, para hacerte una idea. Genial, ¿no? Pues todavía hay más: ¡la chapa se ensucia! Y no como la de los vehículos de *GT*, que simplemente perdía un poco el brillo; ni como en *Colin McRae*, a base de pegotes de píxels marrones...

Pero quizás el punto fuerte de *C3 Racing* sea la ausencia de «barreras imaginarias» y el grado de «peligro» que esta ausencia conlleva. Se trata del primer título de carreras en el que te puedes salir de la carretera en un precipicio y caer al vacío, romper la valla de un puente e ir a parar al agua de un río... Alucinante. En *WipeOut* podías ir a toda pastilla sin temor a salirte porque, si te ibas fuera, una grúa magnética te recogía en pleno vuelo y te devolvía a la pista; los circuitos de *Rage Racer* estaban rodeados de barreras imaginarias que te impedían salir de la pista; *GT* tenía vallas laterales a lo largo de todos los tramos y *Colin McRae*, el único que te permitía salir unos metros del camino, combinaba, al final de esos metros, las vallas «circunstanciales» de *GT* con las «invisibles» de *Rage Racer*. El caso es que en *C3 Racing* esas cosas no pasan: tan sólo hay algunos puntos del circuito en los que no hay barreras, pero desde luego, si te sales en ellos, aparecerá un maravilloso «Fin de Juego» mientras tu vehículo se sumerge en el agua...

El constante peligro de salirse de la pista es algo que cambia por completo tu forma de jugar. Si estás acostumbrado a no soltar el acelerador porque, choques contra lo que choques, volverás a la pista y jamás volcarás (como en *GT*, *Rage Racer* o *Porsche Challenge*), tendrás que cambiar de técnica para ponerte a los mandos de *C3 Racing*. Una carretera de montaña en Suiza, con el asfalto mojado y curvas sin barreras protectoras no es el lugar idóneo para abusar del acelerador...



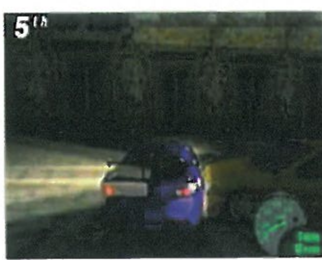
¡Llevas el cristal hecho pedazos! ¿Ves algo?



¡Aaaarrrggghhh!



¡Cronch!



Carrera nocturna, accidentada.



La nieve es así.

¿CÁMARAS INFINITAS?

La versión de *C3 Racing* que tenemos no es aún definitiva, por lo que hay ciertas cosas que podrían cambiar en el juego final.

La opción de «cámara libre» es una de las cosas que más nos han llamado la atención, y esperamos que Infogrames decida mantenerla: en el menú de pausa —el que aparece cuando pulsas Start durante la partida— hay una opción que permite ajustar los gráficos. Si entras, puedes aumentar o disminuir el brillo, ensanchar la imagen para televisores panorámicos, centrar la pantalla y entrar en algo llamado «cámara libre».

La cámara libre en cuestión es una especie de «fotografía tridimensional» del momento del juego en el que has pulsado Start y has entrado en el modo pausa. Al entrar en «cámara libre», desaparece el menú y, con los controles digitales y los botones, puedes girar alrededor de tu coche, alejar la cámara, acercarla, subirla, bajarla... Puedes hacer casi cualquier cosa (algo parecido a la opción de moviola de *Cool Boarders*). Pero eso no es lo mejor: lo mejor es que, si pulsas de nuevo Start, la pausa se desactiva y el juego ¡continúa funcionando desde el ángulo de cámara que has tomado tú! Es alucinante.

Esta opción te permite acceder a ángulos realmente espectaculares, como los que toma la CPU de *GT* durante los *replays*: justo al lado de una rueda trasera, al ras del suelo; o encima del coche, de manera que sólo se vea el morro y la mitad del techo; o desde un lateral, viendo la carrera en *scroll* desde muy lejos; o desde arriba, estilo *MicroMachines V3*... Las posibilidades son infinitas.

Por supuesto, no faltarán las cámaras estándar, a las que accederás con Triángulo, como en cualquier otro juego. Pero cuando descubras las delicias de la cámara libre —si es que Infogrames decide mantenerla, insistimos: no te hagas ilusiones por si acaso—, preferirás decidir siempre tú mismo desde qué ángulo quieres seguir la acción. Fascinante.



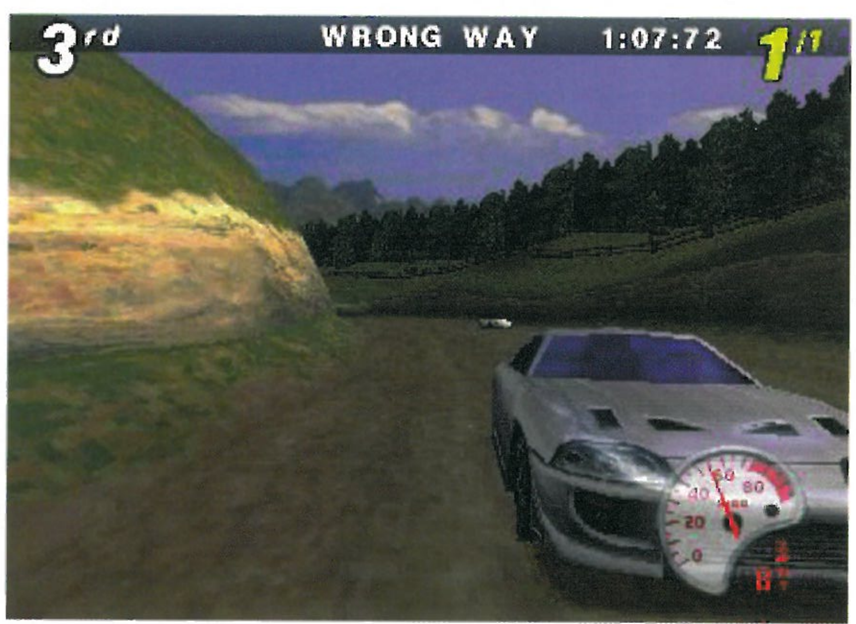
Una de las cámaras estándar



Otra...



...Y otra.



Un ángulo en absoluto recomendable.


Con un ángulo como éste, no verás las curvas a la izquierda...


...Y con uno como éste no verás las curvas a la derecha.



POSTALES DE RECUERDO

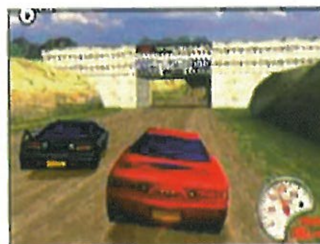
La variedad de escenarios que componen *C3* es increíble: diez países distintos, cada uno con tres circuitos diferentes. Los tres circuitos de cada localización se diferencian, especialmente, en el clima y la hora del día (también como pasaba en *V-Rally*). Roma y China son sin duda los escenarios más detallados. Sólo tienes que ver estas capturas...



¿Alguna vez has estado en la Muralla China de noche?



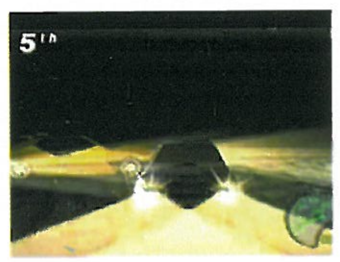
¿Y en un día de lluvia?



¿Y en un día normal?



Indonesia tenía mejor aspecto en *V-Rally*...



...Aunque los cielos siguen siendo geniales.



La maravillosa noche romana.



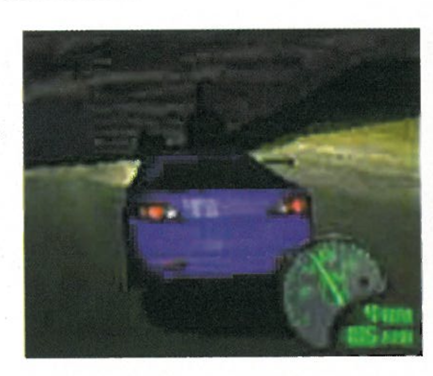
LUCES... ¡ACCIÓN!

Uno de los ases que *C3 Racing* esconde en la manga (la rueda, en este caso) es el alumbrado en las carreras nocturnas.

Hay una pista nocturna en cada una de las 10 localizaciones del mundo que aparecen en el juego, pero no creas que son todas iguales: cuando pasas con las luces encendidas por una calle bien iluminada no notas el efecto de tus faros hasta que no llegas de nuevo a una zona oscura. El efecto es fantástico en Roma, por ejemplo. Llevas las luces encendidas pero no lo notas porque hay farolas por todas partes. Sin embargo, si las apagas (ya te adelantamos el mes pasado que se podían apagar, otra de las novedades de *C3* respecto al resto de títulos PlayStation) y llegas a un túnel oscuro, ¡no puedes ver absolutamente nada!

En otros escenarios, como el desierto de Arizona, no hay farolas en ninguna parte y dependes enteramente de tu alumbrado. Ningún problema... mientras no te la pegues. Porque en el momento en que choques y un faro se rompa, sólo verás la mitad de la carretera...

Otras veces serán los focos de un adversario que se acerque por detrás los que te cegarán, al reflejarse en tu retrovisor. Y si tienes rotos los pilotos traseros, es posible que no te vea a tiempo y... ¡BOOM!







¿EL DIAGNÓSTICO?



Vas directo al agua. Lo sabes, ¿no?



Quizás *C3 Racing* no llega en un buen momento. El público de PlayStation ya tiene para rato con *Gran Turismo* y *Colin McRae Rally*, porque ambos componen una simbiosis perfecta: lo que no tiene uno, lo tiene el otro.

Y para quienes quieren algo más, se acercan *Touring Car Championship 2* y *Ridge Racer Type 4*, además de los rumores sobre *GT2*, del que aún no se sabe nada. ¿Cuál será el mejor? ¿Podrá *C3* con todos ellos? Es muy pronto para saberlo, pero todo apunta a una batalla cruenta...

C3 Racing cuenta con algunas cosas hasta ahora nunca vistas en un buen juego, como la variedad de géneros. Al igual que su antecesor, *C3* combina asfalto con tierra, saltos con derrapes, rallies con carreras de turismos... Pero una cosa está clara: *Total Drivin'* no estaba a la altura de los títulos de su tiempo, por grande que fuese la variedad de sus carreras. Y *C3* sí.

Pero ¿hasta qué punto esto es una ventaja? Las licencias de la FIA, de ciertas marcas fabricantes de coches, de los campeonatos GT, etc. cada vez están más de moda. Nos hemos acostumbrado a dividir los títulos de carreras en subgéneros casi por reflejo. Una de las grandes virtudes de *GT* era, precisamente, que se basaba en el campeonato GT japonés; *Colin McRae* cuenta con un nombre famoso en la caja y reproduce fielmente el mundo de los rallies (tanto, que ni siquiera hay adversarios); *Rage Racer* se mantenía fiel al espíritu arcade de sus antecesores; todos los simuladores de F1 cuentan con, al menos, los nombres y carrocerías reales de los pilotos... ¿Cómo reaccionará el público ante un juego de «todo tipo de carreras de coches con circuitos ficticios», aun teniendo vehículos reales? Esa es una incógnita que no podemos despejar por ahora.

C3 Racing decorará las estanterías de las tiendas a partir de mediados de diciembre, así que dentro de 30 días podrás echarle un vistazo a nuestro veredicto. Desde luego, una de las principales bazas de *C3* ante sus futuros adversarios será su temprana aparición... ¿Podrás resistirte hasta el mes que viene para conocer la opinión de nuestros expertos?



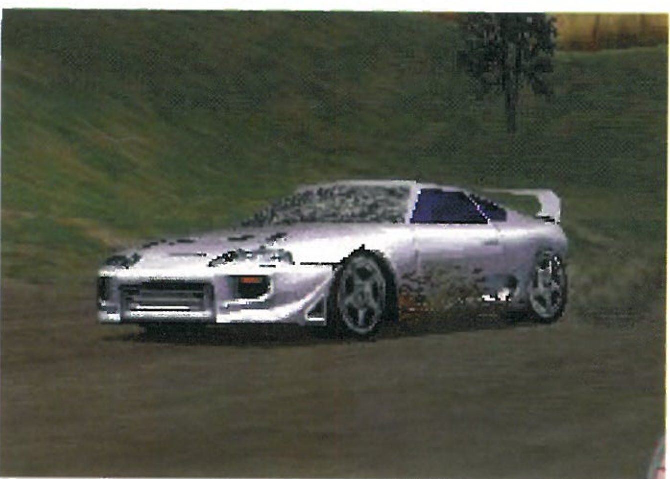
Ese Mercedes otra vez...



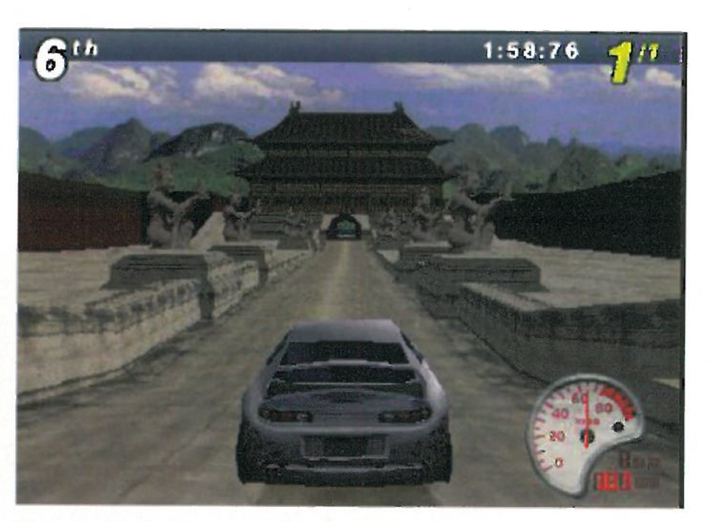
No podrás acceder a vehículos como éste desde el principio, claro.



¡Un Mercedes compitiendo contra un Toyota! Eso jamás pasaría en *GT*.



Las superficies parecen realmente curvas.



El escenario chino es una gozada.

Edición oficial española de PlayStation Magazine

EDITOR	Electronic Arts	ORIGEN	Estados Unidos
FABRICANTE	Accolade	GÉNERO	Carreras
DISPONIBLE	Diciembre	JUGADORES	Uno

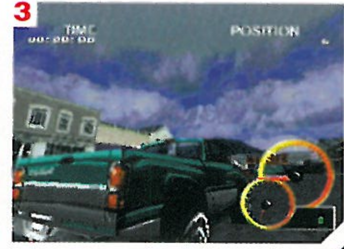


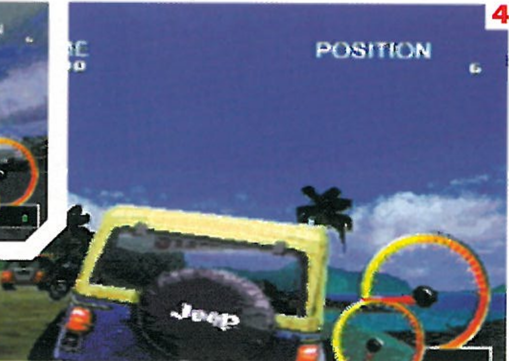
Test Drive 4x4

Las ruedas del camión giran y giran. Eso cuando no vuelan, claro.









[1] Clang, ping, clong. Cuando los camiones ruedan cuesta abajo como latas, no son fáciles de manejar. [2] Nos gusta conducir. En general. [3] Uno más en el atasco. [4] Put, put, bang.

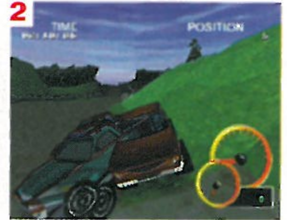
Imagínate un montón de vehículos todo terreno en una carretera más abarrotada que una cafetería céntrica, de ésas llenas de señoras que apestan a lo último de Christian Dior. Accolade no presenta la cosa con tanta distinción, claro. Lo que brinda este juego es un puñado de camiones impresionantes que ruedan entre barro, nieve, arena y rocas. Quizá no tenga el *glamour* de los salones del Ritz, pero, desde luego, es más divertido. ¿O no?

Lo que tenemos aquí son enormes cajones metálicos con ruedas que circulan por tortuosas pistas de tierra, nieve o arena. Entre los vehículos hay un Land Rover Defender, un Dodge Ram V12 y un coche patrulla Chenowth Desert, además de los geniales Hummers, los nuevos coches oficiales del ejército norteamericano. Toda esta chatarra tendrá recorrer circuitos de lo más variopintos repartidos por todo el planeta. Los escenarios se sitúan en Santa Cruz, Hawai, Gales, Suiza, Marruecos, el desierto de Mojave... Además, el jugador puede activar el inverso de todos los trayectos desde el menú de opciones (modo espejo).

El elemento central del juego es una vuelta al mundo. Al principio cuentas con un pequeño capital, el suficiente para comprar una camioneta de mala muerte o un todo terreno básico. Después, el jugador puede escoger entre varias categorías de competición: Camión, Safari, Hummer, SUV, Militar... El ganador de cada categoría obtiene una recompensa económica. Más tarde podrá destinar esos fondos a la adquisición de un camión más potente y participar en otras categorías. La prueba final es una categoría abierta.

Este título es una nueva versión del original, *Test Drive: Off Road* (6/10, *PSM* 10) y, a primera vista, tiene mejor aspecto que el primero. No obstante, no parece tan genial como para olvidarnos del maravilloso —pese a sus fallos— *Monster Trucks* de Psygnosis. *Test Drive 4x4* es mucho mejor que su antecesor, pero eso no es decir mucho... Se echa en falta un freno de mano, por ejemplo, algo casi indispensable en cualquier juego de carreras que pretenda competir con las nuevas maravillas que han derrapado en PlayStation en los últimos meses; el volante, en el modo analógico, es más sensible de lo que nos gustaría, de manera que tardas un buen rato en acostumbrarte a la conducción de cada vehículo (y para cuando te acostumbras ya te han adelantado todos los malos); la inteligencia artificial de tus competidores supera (con mucho) a la de todos nuestros analistas, que raras veces han conseguido ganar una carrera (o simplemente llegar a la meta antes de que se acabase el tiempo); los gráficos de los escenarios no ofrecen nada nuevo... Vaya, lo mejor de *Test Drive 4x4* es el concepto. Esperamos que todo esto se solucione en la versión definitiva, aunque quizás sea demasiado.





[1] En marcha. [2] Por ahora, el juego padece el síndrome de los camiones siameses. ¡Apártense, soy mecánico!



LO MEJOR

- Los coches reales, bien modelados.
- Los efectos de luz.
- La posibilidad de comprar coches.

LO PEOR

- El movimiento de los coches no es del todo convincente.
- Los escenarios no son demasiado espectaculares.

QUIZÁ...

El título todavía está en desarrollo, aunque no parece que vaya a desbancar a nadie. Con tantos títulos de carreras en el mercado, a *Test Drive 4x4* le espera un futuro algo difícil.
Pero, eso sí, puede que su especialización «off road» convenza a los aficionados a esta categoría.

to the extreme

RUSHDOWN









De tanto darle al pad desde el sofá nos están saliendo michelines hasta en las orejas, así que hemos tomado la solemne decisión de ejercitar los gemelos practicando con la bici, los bíceps dándole a los remos y el organismo al completo sometiéndonos a la voluntad de nuestra tabla de snow. Suerte que el esfuerzo es tan virtual como la decisión. Se llama *Rushdown*. ¿Te apuntas?





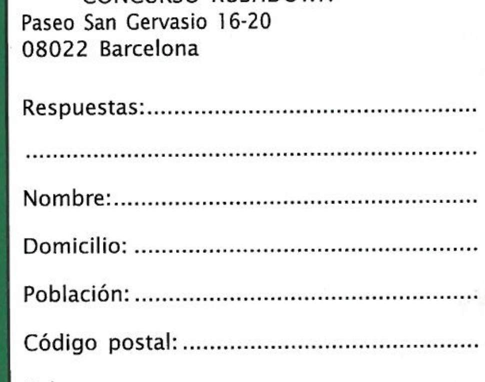
Las preguntas

A. ¿En qué país se ha diseñado *Rushdown?*
B. ¿Qué tres deportes de aventura puedes practicar en él?

El premio

- 1 lote con una *mountain bike* de Sunn; 1 mochila *Rushdown* de Jansport; 1 riñonera *Rushdown* de Jansport y un juego *Rushdown*.
- 5 lotes con 1 mochila, una riñonera y un juego.
- 4 lotes con 1 mochila y una riñonera.

Las respuestas


Envía este cupón a
CONCURSO *RUSHDOWN*
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio:..

Población:..

Código postal:..

País:..

Teléfono:..



Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.













David Copperfield, el fairy, el biomanán, los antiarrugas: todos camaradas en magia potagia y todos pelín escalofriantes...

[1] Los motivos cadavéricos abundan. [2] Las bolas de fuego vudú se encargarán de estos malvados emúes... [3] Tus zarpazos en primer plano. Muy efectivos. [4] Cucarachas diabólicas. [5] ¿Cuánto le pongo de vísceras?

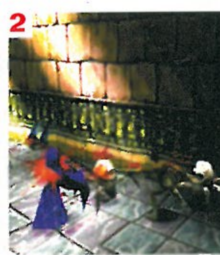
Este juego da miedo. No, no es broma, es muy fuerte. En él te toca ser el guerrero vudú *Akuji*, condenado a vagar por los eternos pasillos del infierno desde que su propio hermano ordenara que le arrancasen el corazón. Justo el día de su boda. Justo cuando su matrimonio con Kesho iba a restaurar la paz y la armonía en el reino de Mamora. El caso es que nuestro *Akuji* se pasará toda la eternidad comiendo bocatas de azufre, a menos que pueda emplear el poder de los espíritus ancestrales para escapar.

Más que pinchar muñecos con agujas, la afiliación de *Akuji* al vudú le ha conferido unas habilidades a tono con las aventuras en 3-D. Está licenciado en el arte de atacar al personal con nueve combinaciones distintas de objetos ofensivos. También está diplomado en lanzamiento de bolas de fuego, tormentas eléctricas, lanzas malditas y cualquier cosa que organice una explosión bien gorda. Pero no vayas a pensar que *Akuji* es una especie de

EDITOR	Proein	ORIGEN	Estados Unidos
DISPONIBLE	Enero 1999	GÉNERO	Aventuras en 3-D
FABRICANTE	Crystal Dynamics	JUGADORES	Uno

[1] Te presentamos El Rostro del Diablo '98. [2] Los enemigos tamaño tapón son los más difíciles de eliminar. [3] «¡Guau, grrr, dadme carne humana!» [4] Los efectos especiales incluyen una iluminación muy lograda.









beat 'em up del vudú. Puede que su argumento sea pura fantasía, pero su jugabilidad es práctica y muy cercana al credo de los plataformas. Cuando hayas masacrado a los sicarios de Satán, tendrás que averiguar cómo pasar de una plataforma a otra, qué interruptor hace qué y dónde encontrar una piedra mágica a estas horas de la mañana. Tendrás que sortear columnas rotatorias de afiladas espadas, calcular saltos entre pedruscos rodantes y destrozar cantidad de ataúdes y cajas para hacerte con magia extra.

Como en el caso de su colega de Crystal Dynamics *Soul Reaver*, gran parte del atractivo de la versión definitiva dependerá de lo estremecedores que sean sus escenarios. Por lo pronto, te las verás con cochinillas gigantes en una selva brumosa en la que las plantas rezuman sangre. En las catacumbas y mazmorras toparás con fiambres despellejados colgando del techo y unos espectros sepulcrales vigilarán todos tus movimientos. La iluminación se merece un apunte: todo está bañado en una luz tenebrosa que logra que ciertos elementos del escenario, como espejos o árboles, parezcan terroríficos.

Sin embargo, hay partes de esta versión inacabada que deberían mejorarse. Por el momento, los ángulos de cámara no están bien definidos, y a menudo dejas de ver el lugar al que se supone que has de saltar o el individuo contra el que has de luchar. Los niveles claustrofóbicos acentúan la tensión, pero dan al juego un aire claramente lineal. De todos modos, lo que llama la atención en este estadio del juego es lo nítido de *Akuji*, con su perspectiva del objetivo en primera persona, unos monstruos la mar de astutos y unos efectos excelentes. Puede que no sea un juego rompedor, pero sin duda formará parte de una colección realmente siniestra.





LO MEJOR

- 30 enemigos tremebundos.
- Efectos de luz asombrosos.
- Atmósfera terrorífica.

LO PEOR

- La estructura del juego es muy lineal.
- Los ángulos de cámara en movimiento no son muy fiables.
- Puzzles poco originales y muy básicos.

QUIZÁ...

...cuando hayas acabado con los puzzles no te parezcan lo bastante atractivos o difíciles. Por otro lado, estaría bien ver más niveles exteriores.

■ EDITOR	Psygnosis	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Psygnosis	■ GÉNERO	Juego de acción y carreras
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno



Psybadek

Bienvenido al popurrí de *Psybadek,* el juego que combina plataformas y boarding.




[1] Las pistas se mueven al ritmo de la «música». [2] Vaya colorido, ¿eh? [3] Un juego de carreras como ningún otro

Psygnosis ha estado barajando la posibilidad de fundir el género de las plataformas y el de carreras durante más de un año y, al fin, ha conseguido darle forma.

El jugador, inmerso en una historia tan desechable como una cuchilla de afeitar, debe guiar a Xako (el chico) o a Mia (la chica) a través del juego con el objetivo de rescatar a unos amigos secuestrados por el malo de turno. En función del personaje que escojas accederás a niveles de dificultad diferentes. Mia no corre tanto como Xaco, aunque sus asaltantes son menos pesados... Hay cuatro mundos temáticos que superar (hielo, selva, desierto y grutas infernales), con 40 niveles que comparten ingeniosamente esos cuatro mundos.

Los de *Psybadek* se toman la libertad de sacar partido también a los juegos de carreras. Tu personaje se las tiene que ver con un *hoverboard*, una especie de *snowboard* de ciencia ficción que puede deslizarse tanto sobre cemento como sobre hielo. Esto significa que tienes que ganar velocidad para subir colinas, lo que hace imposible pararse en seco (¿no es ése un requisito forzoso en cualquier plataformas plagado de peligros?) cuando vas a todo trapo. De todas formas, llegas a dominar el *board*. Evitarás los obstáculos con agilidad al pulsar el botón de salto o con un movimiento rápido del Dual Shock.

Esta acción evasora es necesaria porque las pistas, retorcidas y en forma de U, están plagadas de malos de comedia que, cuando te la pegas, te roban las gemas que has recolectado o, si no llevas ninguna, te quitan una vida.

Además, hay un montón de precipicios por los que puedes despeñarte y trampas mortales en las que puedes caer mientras corres ante los enemigos, te enzarzas en extraños tiroteos (utilizando los ataques de tu *snowboard*, más potentes a medida que te vas cargando malos) o simplemente cuando intentas llegar al final de la pista haciendo malabarismos dactilares.

Psybadek es un juego extraño. Sin embargo, la variedad de tareas que ofrece y ese aire general de «diferencia» que lo impregna todo bastan para tentar la mente del jugador sin prejuicios. Así que análisis y demo en el próximo número.



⊕ LO MEJOR

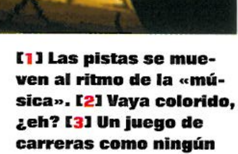
- Lleno de color, sencillo y divertido.
- La variedad de los niveles está muy bien.

⊖ LO PEOR

- Requiere un poco de habilidad.
- Ni plataformas ni juego de carreras.

QUIZÁ...

Te espera un montón de diversión con este título ingenioso y colorista. Sin embargo, aquellos que esperen un brillante apocalipsis de géneros tendrán que conformarse con un juego de carreras con pistas plagadas de baches y pingüinos. Raro.





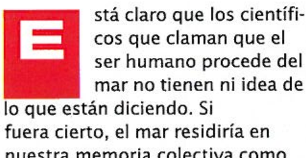
[1] Date una buena carrera y cárgate a los villanos. [2] Puedes escoger entre dos personajes: Mia, la chica, y Xako, el chico.

■ EDITOR	**Konami**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Konami**	■ GÉNERO	**Aventura en 3-D**
■ DISPONIBLE	**N/D**	■ JUGADORES	**Uno**



Deep Blue

Hace unos años, un crucero naufragó en misteriosas circunstancias. ¿Tienes a punto la botella de oxígeno para averiguar por qué?



Está claro que los científicos que claman que el ser humano procede del mar no tienen ni idea de lo que están diciendo. Si fuera cierto, el mar residiría en nuestra memoria colectiva como un lugar confortable, de bienvenida, en lugar de encarnar esa imagen de abismo tempestuoso y lleno de peligros que aparece en todo tipo de literatura popular.

Tomemos como ejemplo *Deep Blue*. No es un juego amable en plan «clase de natación con mi delfín», precisamente. Esto es una carrera submarina contrarreloj en un entorno hostil, plagado de monstruos estilo cangrejo y tiburones hambrientos. Te toca hacer de Jean, un aventurero guapo y joven (como tú, claro) dispuesto a descubrir los secretos del Gigantic Matilda, un enorme crucero de lujo que se hundió misteriosamente cerca de la costa de una pequeña isla hace varios años. De acueeerdo, quien haya encontrado algún parecido con cierto episodio real dramatizado recientemente en una superproducción con Leo DiCaprio y Kate Winslett, que se regale un chupa-chup, por inteligente.

El juego es una especie de *Tomb Raider* submarino. La acción se contempla desde una perspectiva similar, un poco por detrás del protagonista, con la única diferencia de que en lugar de nadar de vez en cuando, como Lara, se nada todo el tiempo. Son muchos los niveles que explorar, cada vez más difíciles, hasta que los secretos del Gigantic Matilda se desvelan por completo. A medida que nadas, encuentras tesoros que se traducen en pasta con la que puedes ampliar el equipo. El «equipo» se divide básicamente en cuatro áreas: aletas (para nadar con más facilidad), trajes de buzo (que actúan como escudos), tanques de oxígeno (que te permiten pasar más tiempo bajo el agua) y arpones (para matar lo que haga falta).

La primera impresión es algo confusa. *Deep Blue* no será innovador en sentido gráfico y, a causa de la continua acción subacuática, a veces puede parecer un tanto lento. Sin embargo, ahí está la calidad «Konami», estampada por todas partes, y los niveles que hemos visto están bien diseñados y son entretenidos. Es uno de esos juegos raros que consigue crear un ambiente único por sí solo, sobre todo cuando nadas a través de los restos del naufragio, viejos, oxidados y chirriantes. Ineludible para cualquier admirador de Jacques Cousteau.



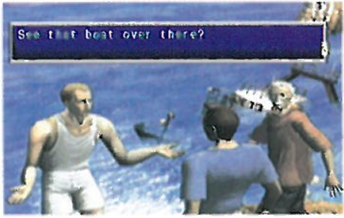


[1] ¡Ohdiosmío, tiburón! Detrás de ti. ¡DETRÁS DE TI! [2] Pelea con criaturas piscícolas, y ojo con el oxígeno.





[1] Recuerda: el H_2O no sirve para respirar. [2] Dale a la palanca e intenta no ahogarte.





[1] La historia logra involucrarte. [2] Con su violenta población acuática, no es lo que se dice *Vacaciones en el mar*...



OPINA

⊕ LO MEJOR

- La búsqueda del Gigantic Matilda te sumerge en la acción.
- Sigue una fórmula probada en cuanto a diseño de juego.
- Tiene un ambiente submarino realmente claustrofóbico. Muy conseguido.

⊖ LO PEOR

- No plantea nada nuevo.

QUIZÁ...

Deep Blue parece incapaz de captar el interés de los medios de comunicación, así que no esperes un gran escándalo cuando el juego se ponga a la venta. Por otra parte, encontrarás en él un juego bien hecho y bastante entretenido.

■ DISTRIBUIDOR	**Infogrames**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Gremlin**	■ GÉNERO	**Simulador de fútbol**
■ DISPONIBLE	**Diciembre**	■ JUGADORES	**De uno a ocho**



¿Un colacao?... Sólo después de una enérgica partida con *Actua Soccer 3*, por supuesto.

Si las damas de la parroquia ofrecen «¿Más chocolate?» al coro de misa doce, Gremlin brinda «¿Más fútbol?» a un mercado saturado de pelotas y césped. Pero éste es un tótem futbolístico que deberíamos tomar en serio. Al fin y al cabo, se trata de *Actua* y, por tanto, requiere nuestra atención.

Actua Soccer 2 apareció en Navidades del año pasado para hacerse con los elogios casi unánimes de la crítica (9/10, *PSM* 13), y llegó a convertirse en un hito entre los juegos de fútbol para PlayStation. La tercera entrega no ha arrinconado los elementos que otorgaron a la serie la fuerza que la distingue: jugadores diseñados con captura de movimientos, totalmente poligonales, que parecen futbolistas de carne y hueso. Además, por lo que respecta a la velocidad del juego, no hay color si se compara con la competencia. El juego cuenta con más de 450 equipos, o sea, más de 10.000 jugadores recorriendo más y más kilómetros en busca de alguien a quien poner la zancadilla con mayor o menor discreción. Cada jugador ha sido minuciosamente estudiado y valorado en función de sus habilidades o, por supuesto, de su presunta incompetencia.

Además, se han diseñado 50 cabezas de jugadores diferentes —incluidas las de 10 estrellas—, mientras que los cuerpos de los jugadores se han creado con la ayuda de más de 200 capturas de movimiento. El Nou Camp, Old Trafford, Wembley y el Estadio Olímpico de Munich son sólo algunos de los 30 estadios famosos que incorpora esta edición, todos con sus propios efectos de luces y sombras.

También son evidentes las mejoras en la IA de los jugadores. Nadie corre sin un propósito concreto y todos tienen mayor «conciencia» de su posición en el campo, lo que favorece la rapidez y la agilidad en los enfrentamientos e incrementa el realismo. *Actua Soccer 3* también puede presumir de los ingredientes convencionales. Un completo abanico de formas de juego, con las copas y ligas habituales, amistosos y opciones de entrenamiento, que incluyen lanzamientos de falta, partidos en casa y en el exterior, condiciones meteorológicas variables... Pero, por encima de todo, destaca el hecho de que pueden competir hasta ocho jugadores. ¿Serán incentivos suficientes para que cualquier coro parroquial se deshaga de la taza de chocolate y corra a buscar un MultiTap?



[1] Un montón de hombrones detallados pateando el estadio. [2] Uno de los 30 campos en los que se puede jugar.



[1] En esta ocasión, un disparo potente a portería tiene más posibilidades de conseguir su objetivo que antes. [2] Corre chaval, corre.



+ LO MEJOR

- **Las mejoras en la IA de los jugadores significa que se acabó la estupidez en pantalla.**
- **La posibilidad de crear tus propios jugadores aumenta la longevidad del juego.**
- **Marcar goles es mucho más fácil que antes.**

− LO PEOR

- **¿Necesitamos más simuladores de fútbol?**

QUIZÁ...

Parece que está bien entrenado. La introducción de suficientes modificaciones parece justificar su lanzamiento, mientras que la jugabilidad de anteriores versiones se mantiene intacta. ¿Se convertirá en el nuevo «Mejor juego de fútbol de la historia»?



SHINE STAR S.A.

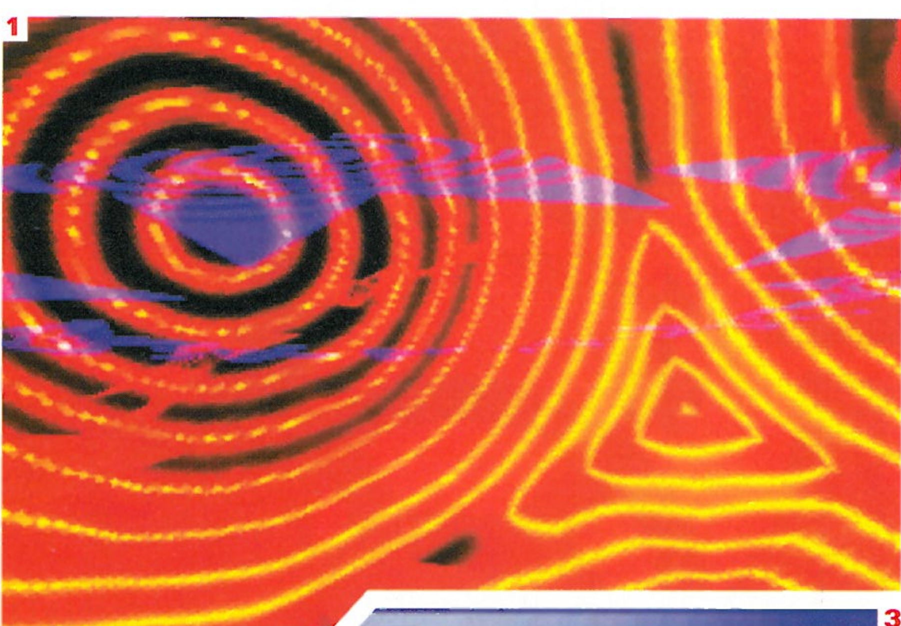
C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B- 08028 BARCELONA TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX. 93 491 48 08.

Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios

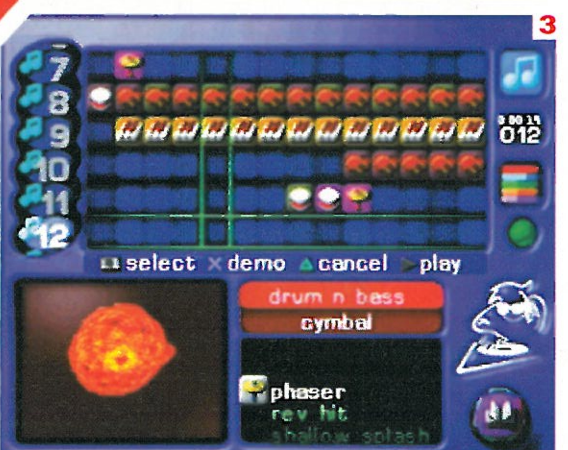
VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS



Es bueno, es versátil, es salvaje...
Es *Music*, el nuevo título de Proein. Y suena de miedo.







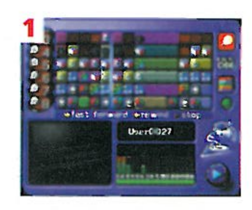
[1] Un ejemplo del montón de efectos psicodélicos disponibles. [2] La pantalla de programación musical. Fíjate en las barras que muestran los temas activados en la parte inferior. Todo un detalle. [3] Echa una ojeada por los diferentes archivos y selecciona un sonido.



Bienvenido al maravilloso mundo de *Music*, donde hasta el más torpe puede llegar a componer piezas estupendas a partir de fragmentos de música enlatada.

El género de la creación musical basada en mezclas ya lo tocó Sony con Fluid, pero hay que reconocer que *Music* se lo ha montado bastante mejor. El título de Proein permite crear temas en condiciones, y no sólo sonidos agudos y musiquilla ambiental para amansar fetos. Además, cuando tengas tu pieza a punto, la podrás acompañar con imágenes psicodélicas que crearás tú mismo para la ocasión.

Lo mejor de *Music* es su extenso catálogo de sonidos. Contiene 750 riffs (secuencias de notas), tonadas y toques de batería distintos, clasificados en apartados como *House, Techno, Trip Hop, Ambient y Drum & Bass*. Para que la cosa sea fácil de usar, *Music* deja de lado malabarismos musicales y apuesta por una programación 4/4, rígida, pero sencilla. Los sonidos tienen una duración de un compás (cuatro ritmos) o dos (ocho ritmos), y se desarrollan con tempos acordes a su género: los ritmos house, bajos y demás sincronizan muy bien entre sí, por ejemplo. Ni siquiera tienes que preocuparte de que las notas sean las correctas. Todas las secuencias tienen el mismo tono, así que los acompañamientos de bajos y las notas del tecla-





[1] La edición del vídeo es más compleja que la musical. [2] Crea, guarda y carga tus melodías favoritas.

LOS ACOMPAÑAMIENTOS DE BAJOS Y LAS NOTAS DEL TECLADO SE AMOLDAN SIN PROBLEMAS CREANDO MELODÍAS CONVINCENTES.

■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Jester Interactive**	■ GÉNERO	**Creación musical**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**Uno**

TIM WRIGHT – EL MÚSICO



PSM ha estado hablando con Tim Wright, creador de *Music* y anterior director musical de Psygnosis, responsable [bajo el nombre de CoLD SToRAGE] de las bandas sonoras de *Wipeout* [8/10, *PSM* 1], *Wipeout 2097* [9/10, *PSM* 1], *Krazy Ivan* [7/10, *PSM* 1] y *Colony Wars* [8/10, *PSM* 12].

A ver, ¿cómo funciona *Music*?

El chip de sonido de PlayStation dispone de 24 canales de audio. Hemos puesto 16 en manos del usuario y hemos reservado a la máquina los ocho restantes. Eso es lo que marca la diferencia en los resultados.

Todos los instrumentos, partes vocales y *raps* proceden del CD de *Music*. Puedes integrar hasta 99 de estos instrumentos a la vez en la memoria RAM de sonido de la consola. Una de las maneras más conocidas de componer *dance* es reproducir cortes largos de música o batería una y otra vez. Todos estos *riffs* utilizados en *Music* se crean hilvanando notas individuales, así que no hace falta guardar secuencias demasiado largas. Esto hace más eficiente el uso de la memoria libre de PlayStation. Si quisiéramos emular un típico corte de batería *dance*, tendríamos que cargar un golpe de batería, algo de tambor y un par de sonidos que nos gusten, y crear luego un *riff* nuevo dejando sonar los instrumentos por separado en el momento justo y con el tono adecuado. Por supuesto, nos hemos encargado de realizar el trabajo duro para que lo único que tengas que hacer sea componer la música a partir de pequeños bloques. Pero, si quieres, también puedes hacerlo nota a nota.

¿Cómo funciona el sistema de vídeo?

Es muy parecido al sistema de sonido. Se cargan las texturas y objetos en la memoria RAM de vídeo, de forma que todo lo que ves y oyes como resultado de la reproducción de canción y vídeo está también presente en la memoria de PlayStation [*PSM*: Cierto, puedes sacar el CD durante la reproducción]. Excepto si estás jugando con secuencias de vídeo, como las bailarinas o los platos de disco que giran.

¿Creaste la mayoría de los sonidos partiendo de cero?

Todos los sonidos son originales. Desde el punto de vista legal lo tenían que ser, de todas formas. Me pasé horas creando sonidos en mi estudio de Liverpool. La parte vocal y el *rap* los grabamos en Londres. Tuvimos que sacar muestras de cada uno de los sonidos y convertirlas a formato PlayStation. En *Music* intervienen más de 3.600 instrumentos y sonidos, así que imagínate lo largo que resultó el proceso.

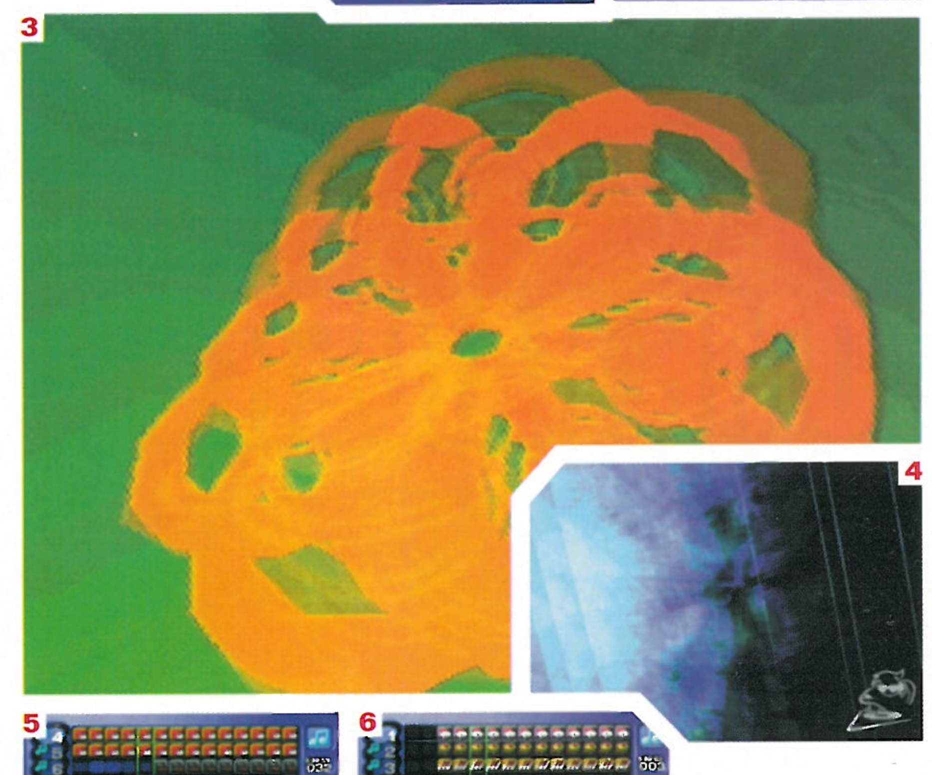
¿Es cierto que Sash utilizó *Music* para componer sus cuatro últimos singles?

¡Intentamos mantenerlo en secreto y venís vosotros y descubrís el pastel! No, ahora en serio, esperamos que alguien cree un gran éxito con *Music*. De hecho, somos la mar de generosos desde el punto de vista legal, porque cualquiera puede emplear nuestro título para escribir y grabar canciones comerciales e incluso usar sonidos de *Music* sin recargo alguno. Todo lo que pedimos es que nos diga quién es y en qué proyecto lo va a utilizar. Sólo pararemos los pies a quien pretenda emplear nuestros sonidos en un proyecto similar al nuestro.

[1 - 2] Reproduce los patrones una y otra vez hasta que formes un tema de larga duración. [3 - 4] Pon el vídeo en marcha, mete la música y a alucinar. [5 - 6] Las pantallas de programación de vídeo permiten la edición de imágenes para acompañar tus composiciones.







do se amoldan sin problemas, creando melodías convincentes. Por otra parte, si ya tienes claro qué tema quieres componer, puedes editar las notas de un patrón existente de acuerdo con las variaciones que hayas decidido aplicarle, o puedes crear tus propios patrones desde cero.

Empieza por escoger un riff potente, pulsa X y ponte a escucharlo. Cuando hayas localizado ese grupito de notas tan guapo que andabas buscando, lo seleccionas, pulsas de nuevo y lo colocas en uno de los 16 canales disponibles en la ventana de programación principal. Después seleccionas por ejemplo un sonido de batería y sigues el mismo procedimiento. Luego introduces un toque de percusión y la mejor línea de bajos que encuentras. Y escuchas el resultado. Que te gusta, pues lo reproduces una y otra vez hasta que el tema empieza a tomar forma. Que no te gusta, lo cortas y cambias los sonidos hasta que des con la mezcla satisfactoria. Todo tiene cabida. Puedes mezclar tanto como quieras, hasta llegar a una imponente sesión dance de 16 temas y 999 compases de duración máxima. Suficiente para obtener media hora de música contundente. Cuando tienes el tema listo, cuentas con un banco de efectos para editar un vídeo con que acompañarlo. O, simplemente, seleccionas la opción de generación automática y el programa hará el trabajo por ti.

Music tiene todos los puntos para convertirse en un título de peso.

En *PSM* sólo pretendíamos escuchar los temas de la demo, pero cinco minutos después ya estábamos enganchados. Sorpresas nos da la vida, ¿eh?



O LO MEJOR

- La tira de sonidos y gráficos con los que entretenerte.
- Temas de verdad, nada de tonterías ambientales.
- Resultados satisfactorios en cuestión de segundos.

O LO PEOR

- Algunos sonidos y riffs cutres.
- Es un poco difícil programar tus propias melodías.

QUIZÁ...

Una pieza de software sobresaliente, que hará de cualquiera un genio musical en un abrir y cerrar de ojos gracias a un sistema rápido y fácil de creación. La opción para alterar los riffs de acuerdo con tus propias notas es un tanto complicada, pero puedes llegar a conseguirlo. No estarían de más algunos cortes más cañeros.

TOMB RAIDER 3:
LAS AVENTURAS DE LARA

LA TERCERA ENTREGA DE LARA CROFT AMENAZA CON SER SU AVENTURA MÁS EXTRAORDINARIA. ARMADOS CON UNA VERSIÓN DEL JUEGO COMPLETA AL 90%, LOS DE *PSM* NOS VAMOS A EXPLORAR...

Tan cerca y, sin embargo, tan lejos. Proein se ha esforzado al máximo, pero *Tomb Raider 3* no se ha podido incluir en la sección PlayTest de este mes. La beta final para análisis llegó cuando este número ya se estaba editando y, en semejantes circunstancias, establecer una puntuación sería, bajo nuestro punto de vista, injusto con los lectores, con Core Design y con el propio juego. Cuando leas estas líneas, lo más probable es que *PSM* al completo se esté peleando con los niveles para establecer un veredicto procedente.

No podemos ofrecerte una nota en este ejemplar, como tampoco osaremos especular con la posibilidad de que Lara se haya convertido por una, dos y tres veces en la señora capaz de sacar dieces perfectos de su sombrero mágico. No obstante, sí podremos divulgar unos cuantos secretos. Como que *TR3* es todo lo que representaban sus predecesores y más. ¿Vale por ahora? Bueno, pues continuemos.

Imagínate que se organiza un partido de voleibol entre los que han probado cualquier entrega de *Tomb Raider* y los que no. ¿Escucharías berridos como «¡Os vamos a ganar!» o «¡Lo lleváis claro!»? No, escucharías un solo rugido común: «¿Es que no hay nadie al otro lado de la red?». Claro como el agua, ¿no? Por tanto, no hace falta explicar de qué va *Tomb Raider 3*. Plataformas, peligros, puzzles, un personal decididamente agresivo y una soberbia actualización de las secuencias de vídeo que presentan el argumento. Pero todo eso ya lo sabes.

Describir *Tomb Raider 3* como «más de lo mismo» sería quizá errar el tiro. Es más, el hecho de que se haya tardado tanto en ultimarlo se debe a que en Core, por lo visto, no están contentos si no añaden alguna novedad cada dos por tres. *PSM* visitó la sede central de Core en Derby (Gran Bretaña) y se quedó de una pieza ante la cantidad de detalles nuevos que el equipo intentaba introducir en el código, por entonces casi acabado. Una pequeña charla con Tom Scutt, responsable del perfeccionamiento de la IA en *TR3*, reveló que el equipo estaba barajando la idea de conceder a los agresores armados la habilidad de ocultarse tras el escenario para esquivar las acrobacias de Lara. No es precisamente la clase de problemilla «de última hora» que esperas que se plantee un codificador a dos semanas de presentarlo a Sony para que dé su visto bueno, pero dice mucho de las ganas que Core tiene de impresionar y entretener al personal.

Puede que la tecnología básica que sustenta a *Tomb Raider 3* esté envejeciendo —ya son cuatro los años que han pasado desde que Core empezara a desarrollar en serio la aventura original—, pero, por otra parte, los retoques y mejoras que han aplicado a esta entrega son evidentes. Lara está más redondeada que en sus anteriores aventuras y es más, bueno, *suave*. Además, los fondos son más verdes, salvajes y realistas pero, por encima de todo, disfrutan de mayor resolución. *Tomb Raider 3* es una delicia para las pupilas con sus 512 x 240 ppp. Tras una sesión de *TR3*, será difícil que mires otros juegos PlayStation sin prejuicios.

Otra alteración crucial del motor de gráficos es la incorporación de una arquitectura basada en triángulos, que ha permitido a los diseñadores de *TR3* crear escenarios tremendamente verosímiles. El juego también plantea un nuevo desafío a los entusiastas de *Tomb Raider*. Acostumbrado como estabas a unos niveles diseñados con bloques, a ver cómo te las apañas con los salientes minúsculos de esta secuela. Practi-

> *TOMB RAIDER 3* ES UNA DELICIA PARA LAS PUPILAS... TRAS UNA SESIÓN DE *TR3* TE RESULTARÁ DIFÍCIL MIRAR OTROS JUEGOS.

LOS NIVELES AL COMPLETO

RUINAS DE LA SELVA



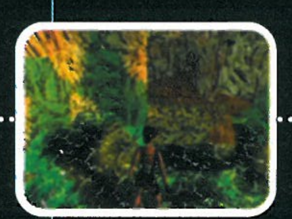
Primera incursión de Lara en la oscura selva india. Qué miedo.

EL TEMPLO DE SHIVA



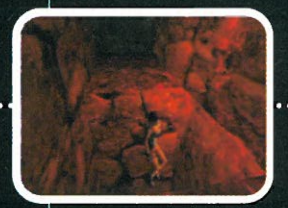
Serpientes y peces hambrientos en el 2° nivel de la India.

EL RÍO GANGES



Más caos indio antes de que Lara se aventure a entrar en...

LAS CUEVAS DE KALI



...las cuevas de Kali. Recuerda mucho a *TR1*, este nivel.

EL PUEBLO DE LA COSTA



Unos fondos increíbles. Uno de nuestros niveles favoritos.

EL LUGAR DEL ACCIDENTE



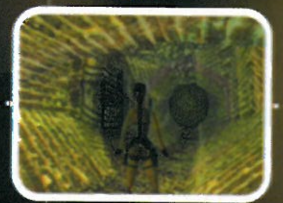
Lara se encuentra con la tripulación de un avión siniestrado...

LA GARGANTA DE MADUDU



Sin duda el mejor medio de transporte del juego, el kayak.

EL TEMPLO DE PUNA



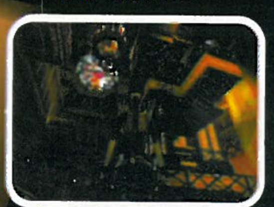
Un nivel que se las trae. Muy, pero que muy difícil.

EL MUELLE DEL TÁMESIS



Y de vuelta a Londres. Este nivel del Támesis es muy *TR2*...

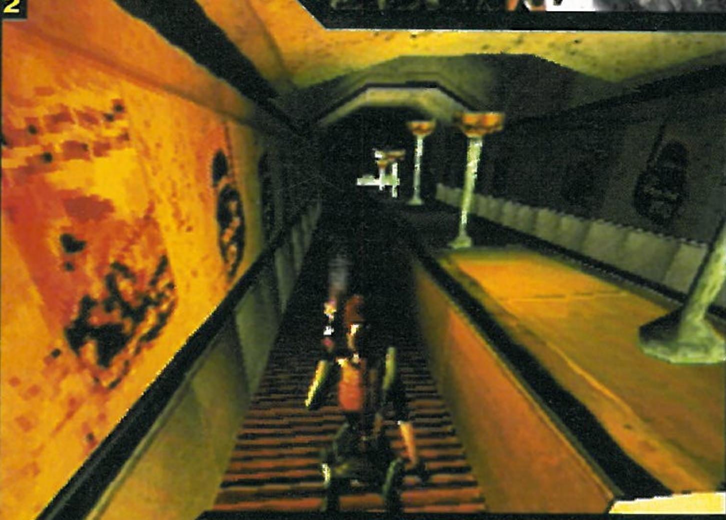
EL DÍA DE TODOS LOS SANTOS



Otro fantástico nivel en Londres. Saltos a mansalva.









[1] Una vista imponente del desfiladero de Madudu. [2] Las escaleras mecánicas desiertas de la estación de metro de Aldwych. Los carteles de las paredes son un puntazo. [3] Lara desciende por una cascada.

COSA DE MONOS

La decisión de los creadores de *Tomb Raider 3* de incluir personajes que ayudan de forma activa a Lara durante el juego es una idea curiosa, pero que se agradece. Al entrar en una zona nueva, merece la pena esperar y ver si el personal o los animales te atacan. Por supuesto, lo hacen la mayor parte del tiempo, pero hay ocasiones en que no. Pueden llegar a revelarte escondites de armas y ayudarte en otros asuntos. Más abajo te exponemos un ejemplo del primer nivel de la India, en el que se ve a Lara siguiendo a un monito que se lleva un botiquín. Ni se te ocurra disparar, porque te enseñará una puerta por la que Lara debe continuar su aventura...







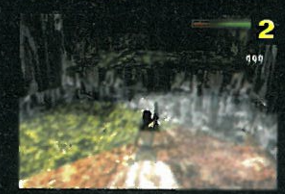
carás mucho para perfeccionar tus saltos, eso por descontado.

La ampliación de los movimientos de Lara también te gustará. Ya explicamos el mes pasado su capacidad para arrastrarse y agacharse, pero es que también puede balancearse a través de simas y otros obstáculos agarrándose de ramas o de cualquier otra cosa que cuelgue del techo. Más de un jugador se dedicará a recorrer una misma zona varias veces en busca de una ruta segura por la que superar un determinado obstáculo, y todo para que resulte que la solución la tenía en sus propias narices o, mejor dicho, por encima de sus narices. Toma nota.

Como en *TR2*, los vehículos juegan un papel primordial en la resolución de determinados niveles —dos buenas muestras de ello son la sección del *rafting* en los rápidos y el recorrido en vagoneta de mina en Antártica—, mientras que los puzzles se asemejan más a los que planteaba el *Tomb Raider* original. Esto es lo que hace de *TR3* una peculiar fusión de sus dos predecesores. Tras la publicación de *Tomb Raider*, Core recibió montones de cartas que pedían una secuela con más combates. Los de Core accedieron a las peticiones, para quedarse perplejos después ante la cantidad de críticos y jugadores que decían añorar los puzzles de la primera parte. Así pues, *Tomb Raider 3* intenta hallar el equilibrio entre ambas posturas. Hemos podido apreciar que, en determinadas secciones, se ha acentuado una u otra en función de los niveles, lo que se traduce en una jugabilidad más variada e impredecible.

La crítica más importante que recibió *Tomb Raider 2* fue quizá el hecho de que sus personajes se abalanzaran sobre Lara sin venir a cuento,





[1] ¿Te suena? Nos preguntamos si habrán vuelto a utilizar las texturas de *Tomb Raider*. [2] El nuevo efecto de niebla.

LOS NIVELES AL COMPLETO

ALDWYCH



Diversión a tope en una estación de metro londinense.

LA ENTRADA DE LUD



Lara intenta entrar en una empresa de cosméticos.

LA CIUDAD



Una subida de vértigo hasta lo alto de un rascacielos. Uf.

EL DESIERTO DE NEVADA



La búsqueda te lleva a Arizona, donde los buitres acechan.

PRISIÓN DE ALTA SEGURIDAD



Lara consigue aquí la ayuda de otros reclusos para escapar.

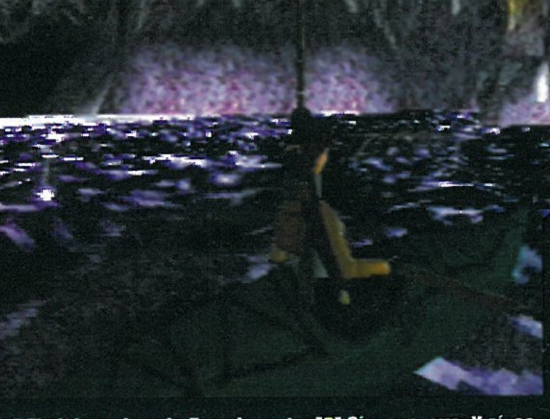
SI ESPERAS UN MOMENTO TE SORPRENDERÁ DESCUBRIR QUE CIERTOS PERSONAJES Y ANIMALES NO TE ATACAN SI NO DISPARAS PRIMERO.

incluso mediante la trastada ocasional de atravesar paredes u objetos. Core ha tomado nota de las observaciones y ha invertido horas y horas en configurar de nuevo las rutinas de la IA innatas a toda situación de combate. También ha creado una serie de rutinas de visión que establecen que, si un vigilante no puede ver a Lara, no podrá advertir su presencia. Varios de los agresores de la Croft se dedican ahora a patrullar siguiendo una ruta, lo que invita al jugador a aproximarse con mayor sigilo, con menos ímpetu. La verdad es que la estrategia sale a cuenta: en muchas ocasiones evitas que los enemigos activen alarmas y que la niña caiga en emboscadas.

Tomb Raider 3 también anima al jugador a pensar primero y disparar después. En muchas partes del juego, Lara se encontrará con que está acompañada por algún animal o personaje desconocido. La reacción inmediata es echar mano de la semiautomática —requisito indispensable en las dos primeras entregas—, pero si esperas un momento te sorprenderá descubrir que ciertos personajes y animales no te atacan si no disparas. A veces, incluso aportarán su granito de arena a la causa de Lara atacando a agresores reales, llevándola a escondites secretos de material u ofreciéndose como guías sin siquiera abrir la boca. En tus manos está discernir quién es quién, aunque Core estaba debatiendo la posibilidad de incluir pequeños fragmentos de conversación para que queden claras las intenciones de los supuestos aliados. Nosotros preferimos la alternativa silenciosa: el desafío es mayor cuando no cuentas con ayudas de ese tipo.

Con su versión completa bajo el brazo, *PSM* ha empezado a formarse una primera opinión de *Tomb Raider 3*. Nos quedan dos semanas de expectación antes de que se confirme el veredicto. Por desgracia, tú, estimado lector, tendrás que aguardar más. Lo sentimos, pero ya se sabe, lo bueno se hace esperar. ¿La puntuación que tenemos en mente? Bueno, vale, ahí va. Estamos pensando en un CENSURADO sobre 10. Aun así, tendrás que leer el análisis del mes que viene para averiguar por qué...





1

2

[1] El viaje en kayak. Emocionante. [2] Sí, se mueve. Y sí, se carga a Lara. Vaya lío.

ÁREA 51

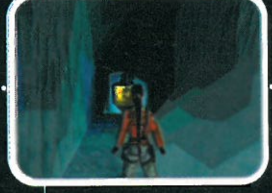
Este ya lo conoces, por supuesto. Genial, ¿no?

ANTÁRTICA



Lara se introduce en un campamento con una zodiac.

LAS MINAS R-TECH



Momentos tremendos y un recorrido en vagoneta excelente...

LA CIUDAD PERDIDA DE TINNOS



Penúltimo nivel, con la revelación de unas cuantas verdades.

LA CAVERNA DEL METEORITO



Último nivel. Estaba claro que no lo íbamos a mostrar, ¿no?

http://www.globalgame-europe.com Email info@globalgame-europe.com

Global Game España
pone a sus franquiciados
en condiciones de operar en
un sector comercial joven y
de gran expansión.
Un mercado en alza, valorado
en 35.000 millones de pesetas.

DALE UN "CORTE" A TUS FALSAS ILUSIONES

LOS JUEGOS SON UN NEGOCIO SERIO. ELÍGENOS PARA ABRIR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS. GLOBAL GAME ES LA MAYOR FRANQUICIA DE EUROPA CON MÁS DE 40 PUNTOS EN ITALIA, SUIZA, LUXEMBURGO, PORTUGAL Y AHORA TAMBIÉN EN ESPAÑA.

ESPAÑA
Sede Central, Calle Salamanca, 27 - VALENCIA, (96) 373.94.71

MADRID (Shop), Calle José Abascal, 16
MADRID (Corner), Centro Comercial Fuenlabrada, Proxima Apertura
MADIRD (Corner), Centro Comercial Aluche, Proxima Apertura
MADRID Hortaleza (Corner), Calle Mar Negro, 2, Próxima Apertura
QUART DE POBLET (Shop), Calle Pizarro, 5, (96)153.75.20
VALENCIA (Megastore), Centro Comercial Gran Turia, Proxima Apertura
JATIVA (Valencia), (Corner), Proxima Apertura
BASAURI (Shop), Plaza Arizgoiti, 9
SANTANDER, (Corner),C.C. Valle Real, Proxima Apertura
BARAKALDO, (Corner), C. C. Max Center, Proxima Apertura
SANTIAGO DE COMPOS., (Corner), Calle Rosalia de Castro, 46, Proxima Apertura
LUGO, (Corner), Calle Clerigos (Local 9), Proxima Apertura
OVIEDO, (Corner),Avenida Santander, 18, Proxima Apertura
LA CORUÑA, (Corner), Calle Medico Rodriguez, 18, Proxima Apertura
PONTEVEDRA, (Corner), Proxima Apertura
LAS PALMAS (Shop), Alameda de Colon, 1, Proxima Apertura
PALMA DE MALLORCA (Corner), Calle Francisco Borja Moll, 6, Proxima Apertura
ALGECIRAS (Shop), Urb. Villa Palma, Bloque 7, Local 1, Proxima Apertura
FUENGIROLA (Malaga), (Corner),Calle Miguel de Cervantes, 2, Proxima Apertura
CADIZ, (Corner), Calle Jose del Toro, 12, Proxima Apertura
TORRE DEL MAR (Malaga), (Corner),Calle Azuquera s/n, Proxima Apertura
MALAGA, Calle Cuarteles, 45, Proxima Apertura
TORREMOLINOS, (Corner),Proxima Apertura
ALBACETE, (Corner),Calle Carniceria, 6, Proxima Apertura
SAN CUGAT (Barcelona), (Corner),Calle Enric Granados, 15, Proxima Apertura
TOLEDO, (Corner),Avenida de America, 3, Proxima Apertura
LORCA (Murcia), (Corner),Calle Maria Agustina, 1, Proxima Apertura
CIUDAD REAL, Alcazar de San Juan, (Corner), C/ Indipendencia, 1, Proxima Apertura

ITALIA
Sede Central, Via Savona 43 - MILANO, (02) 48950128

MILANO:
BOLLATE (MI), Via Leone XIII 41, (02) 38.30.09.17
LEGNANO (MI), Corso Magenta 77/A, (0331) 54.16.58
SESTO SAN GIOVANNI (MI), Viale Casiraghi 62, (02) 24.81.724
MELZO (MI), Via Ambrogio Villa 21, (02) 95.73.97.04
COLOGNO MONZESE (MI), Proxima Apertura

ROMA:
ROMA, Viale Di Villa Pamphili 49/51, (06) 58.33.33.75
CIVITAVECCHIA (RM), Via Della Repubblica 12, (0766) 21.621
APRILIA (LT), Via Toscanini 58
ROMA, Proxima Apertura

NORTE:
BRESCIA, Viale Piave 6/A, (030) 33.69.455
BUSTO ARSIZIO (VA), C.C. Ticino Viale Per Lonate
COCQUIO TREVISAGO (VA), C.C. Coquio, (0332) 70.15.06
ERBA (CO), Corso XXV Aprile 32
FIRENZE, Proxima Apertura
IMOLA (BO), Via Emilia 121/123, (0542)23.078
LAVAGNA (GE), Proxima Apertura
LUINO (VA), Via B. Luini 15, (0332) 53.58.68
MANTOVA, Via XX Settembre 7, (0376) 22.93.45
PADOVA, Via E. Toti 1, (049) 61.07.21
PERUGIA, Via Palermo 21/B (075) 58.37.354
PISA, Via C. Matteucci 38 (050)57.98.07
PONTEDERA (PI), Via Guerrazzi 27, (0587)21.26.23
PORTOGRUARO (VE), Viale Isonzo 72/A, (0421)28.01.33
RAVENNA, Via Di Roma 157/A (0544)21.91.32
RIMINI, Via Soardi 16, (0541)78.74.46
REGGIO EMILIA, Proxima Apertura
BOLOGNA, Proxima Apertura

CENTRO - SUR
PALERMO 1, Via Serradifalco 141
PALERMO 2, Via Sciuti 138/A/B/C, (091) 62.62.805
MARSALA (TP), Via Scipione L'Africano 11, (0923) 71.83.09
REGGIO CALABRIA, Via D. Tripepi 35
SCICLI (RG), Via Nino Bixio 4, (0932) 83.14.81
SPOLETO, Viale G. Marconi 270/A, (0743) 47.800
TRAPANI, Via Argentieri 12,
CAGLIARI, Via Iglesias 43, (070) 65.50.37
COSENZA, Piazza Fera 12 (0984)79.18.50
FOGGIA, Via Domenico Cirillo 52
ASCOLI PICENO, Proxima Apertura
BARI 1, Via A. Volta 6/F (080) 55.69.582
BARI 2, Proxima Apertura
BASTIA UMBRA (PG), Via Bastiola 35, (075) 80.11.879
GALLIPOLI (LE), Viale Bari 14/16, (0833) 26.20.10
ADRIA (RG), Proxima Apertura
CANOSA (BA), Proxima Apertura

SUIZA
CHIASSO, Corso S. Gottardo, 54
LUGANO, Proxima Apertura

LUXEMBOURG
LUXEMBOURG, Rue Des Bains 5

PORTUGAL
LISBOA, Proxima Apertura
OPORTO, Proxima Apertura

Cash and Carry para la tiendas del sector:

DISCO PRECIO

Camino de Hormigueras, 124 P.4 - 3° J
P.I. Vallecas
Tel. (91) 303.07.58
Fax. (91) 303.07.32











96.373.94.71


SPYRO
THE DRAGON



INSOMNIAC *adj. masc.*. Dícese de aquel que, preso de contumaz desvelo, experimenta singulares visiones de dragones y luciérnagas tridimensionales, e incluso percibe a ras de piel su cálido aliento y el susurro de su ingrávido revoloteo.





Las preguntas

A. ¿De qué color es el dragón lila de Insomniac?
B. ¿Qué hace pensar que su dieta consiste en chile y patatas bravas?

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Spyro The Dragon*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal:..

País:..

Teléfono:..

El premio

Un juego completo para cada uno de los 10 ganadores

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Y LOS AFORTUNADOS SON...

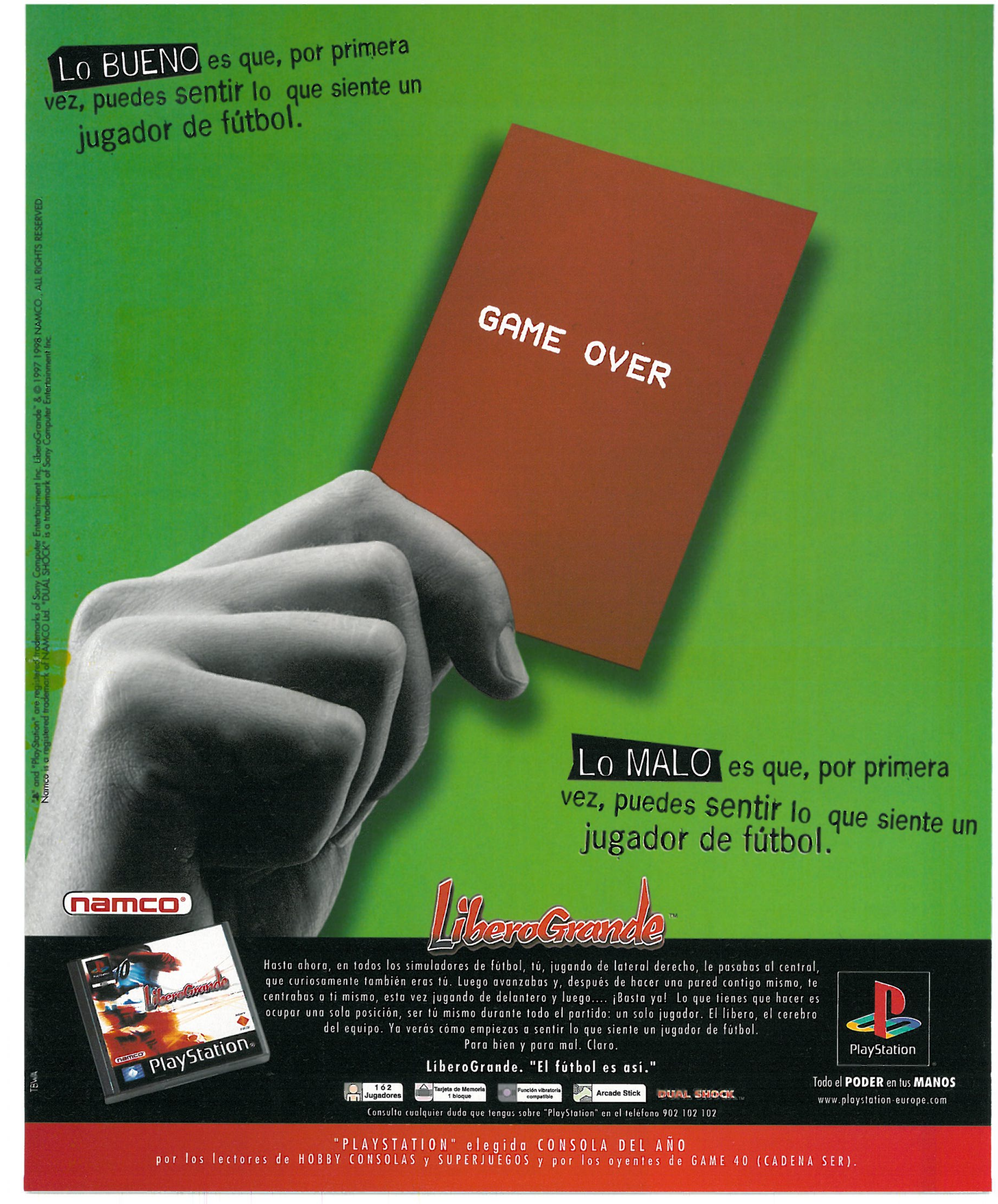
Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizá lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.

CONCURSO *TEKKEN 3*

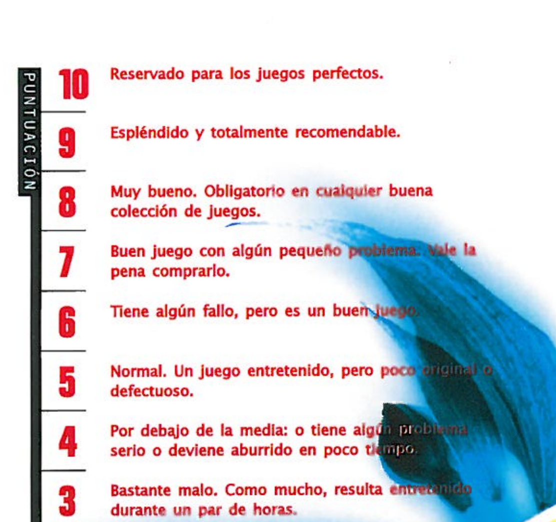
Las respuestas:
A. Paso lateral
B. 10 personajes iniciales, 22 en total (23 si cuentas a True Ogre; 26 si cuentas con los trajes)

Ganadores de mochila, camiseta y juego completo *Tekken 3*:

Antonio Martín Azabal (Salamanca)
Francisco Reynoso Gil (Cartagena, Murcia)
Antonio Villar Preto (Sagunto, Valencia)
Daniel Méndez López (Badajoz)
Moisés Lameiro Bergantiños (Lugo)
Raúl Sánchez Galiana (Madrid)
Francisco Javier Berrocal (Terrassa, Barcelona)
Juan Pablo López-Franca (Daimiel, Ciudad Real)
Paul Urkijo Alijo (Vitoria, Álava)
Dimas Mejías Carazo (Granada)



Lo BUENO es que, por primera vez, puedes sentir lo que siente un jugador de fútbol.
GAME OVER
Lo MALO es que, por primera vez, puedes sentir lo que siente un jugador de fútbol.
namco
LiberoGrande™
Hasta ahora, en todos los simuladores de fútbol, tú, jugando de lateral derecho, le pasabas al central, que curiosamente también eras tú. Luego avanzabas y, después de hacer una pared contigo mismo, te centrabas a ti mismo, esta vez jugando de delantero y luego.... ¡Basta ya! Lo que tienes que hacer es ocupar una sola posición, ser tú mismo durante todo el partido: un solo jugador. El líbero, el cerebro del equipo. Ya verás cómo empiezas a sentir lo que siente un jugador de fútbol.
Para bien y para mal. Claro.
LiberoGrande. "El fútbol es así."
1 6 2 Jugadores
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Función vibratoria compatible
Arcade Stick
DUAL SHOCK
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
LiberoGrande
namco
PlayStation
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. LiberoGrande" & © 1997 1998 NAMCO., ALL RIGHTS RESERVED.
Namco is a registered trademark of NAMCO Ltd "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA



PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

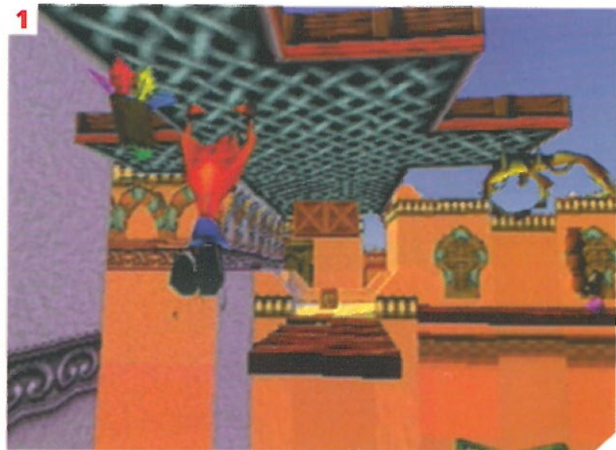
ANÁLISIS


66



90


76









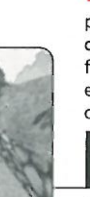


[1] Esta vez, nuestro bicho puede escalar por ahí. [2] El detalle, la definición de la imagen a distancia y la velocidad son más que notables. [3] Toca las luces y sufrirás horrores. [4] Un jabalí con lanzallamas... [5] Pruébalo y dinos si esto no es espectacular.

Crash Bandicoot 3: Warped

Crash no ceja en su empeño de convertirse en mascota de PlayStation. ¿A la tercera va la vencida? Y, si no, a la cuarta, o a la quinta...

La perfección es la enfermedad degenerativa de la novedad. Y *Crash 3* no es una excepción. Superar las excelencias de *Crash 2* no podía ser fácil, y los chicos de Naughty Dog se han tenido que estrujar mucho el cerebro para conseguirlo. «¿Mejor animación? Imposible, nos quedamos la de *CB2*. ¿Otro *engine*? No, el de *CB2* es perfecto. ¿Cambiar de protagonista? Ni por lo más sagrado, eso significaría renunciar a un título legendario y a la casi-mascota de la consola gris... ¿Entonces? Pensamiento lateral: no cambiar nada, sólo añadir cosas. **La hermana de Crash como personaje jugable, escenarios más largos, más secretos,** algún modo nuevo, viajes en el tiempo, un arma, nuevos movimientos, vehículos... Sí, eso puede resultar.» Y sí, resulta.



Crash es Crash, el de siempre. Con los mismos polígonos, los mismos gestos, las mismas gracias y los mismos movimientos que en el segundo juego. Bueno, cuenta con un nuevo repertorio de muertes, casi una por cada clase de enemigo: cuando un caballero lo secciona con la espada, sus piernas siguen andando y el tronco queda suspendido en el aire. Si una rana le da un beso, él muere aplastado y la rana se convierte en un apuesto príncipe azul... En cambio, esta vez también podremos jugar con Coco, la hermana de Crash. Carece de todos los movimientos de su hermano porque sólo está disponible en los niveles «con vehículo». En la Muralla China galopa a lomos de un tigre de bengala, en Hawai conduce una moto de agua...

CRASH ES EL DE SIEMPRE. LOS MISMOS POLÍGONOS, GESTOS, GRACIAS Y MOVIMIENTOS QUE EN EL SEGUNDO JUEGO.

La distribución de los niveles también se parece mucho a la de la segunda parte, aunque las salas circulares que dan acceso a los niveles esta vez no están superpuestas, sino una junto a la otra. Hay una zona central, con una pantalla enorme (desde donde se salvan las partidas), y cinco pasillos que surgen de la sala y que desembocan en las habitaciones circulares que dan acceso a los niveles. Cada sección circular te permite entrar en cinco niveles distintos, en el orden que quieras. Y para luchar contra los jefes (uno por sección) tienes que encontrar al menos un diamante.

Al principio, todas las secciones están cerradas menos la primera, y sólo accederás a la siguiente cuando hayas encontrado los cinco primeros cristales. Como en *Crash 2*.

Por último, además de los consabidos diamantes y gemas de colores secretas, están los relojes: si has superado con éxito un escenario y vuelves a entrar en él, encontrarás nada más empezar un reloj. Si lo recoges, la CPU comenzará a cronometrarte, y al final podrás ver el tiempo que has tardado. O sea, un modo Time Trial. Si









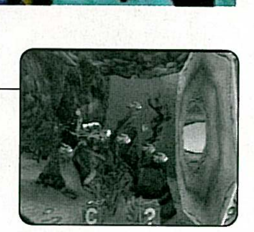
[1] Los escenarios y los malos se te abalanzan en pantalla a una frecuencia sorprendente. [2] Sí, eso es una moto acuática. [3] Coco cabalga sobre un tigre en la antigua China. [4] Surtido de locura egipcia.

do animalillo naranja sólo sabe hacer los movimientos que ya aparecían en la segunda parte. Al acceder a la segunda sección, ganará también el acceso a un nuevo movimiento: el salto doble. Y con ese nuevo movimiento, podrá llegar hasta algunas cajas de los escenarios de la primera sección que, con el salto normal, no había alcanzado. Y ahora, como puede acceder a estas cajas, conseguirá eliminarlas todas. Y si elimina todas las cajas de un nivel, será recompensado con un diamante. Y si consigue un diamante, podrá enfrentarse al jefe de la sección. ¿Qué te parece?

El último movimiento, el que obtienes cuando llegas a la última sección de niveles, no es un movimiento, sino un arma: el bazooka. Es una preciosidad. Dispara manzanas, y con cada disparo gastas una de las jugosas frutas que has recogido por el escenario. Funciona exactamente igual que el sistema de disparos de *Yoshi's Story*, el plataformas en 2-D de Nintendo 64: al pulsar un botón (Cuadrado, en este caso) aparece un punto de mira en la pantalla, y puedes moverlo con el stick analógico (o la cruceta digital, si no tienes otra cosa) hacia el lugar que quieras. Para disparar basta con que sueltes el botón, y el proyectil traza una línea recta desde tu personaje hasta donde habías colocado el punto de mira.

Ya, a nosotros tampoco nos gusta que los programadores que trabajan para PSX imiten cosas de los juegos de Nintendo 64, pero, en fin, todo sea en nombre de la jugabilidad. El caso es que, gracias al bazooka de manzanas, podremos romper las cajas a las que no hemos llegado ni siquiera con el salto doble en los niveles anteriores. Una idea estupenda.

Otra novedad importante (y divertida) es la amplia gama de vehículos que aparece a lo largo del juego. En algunos casos no tienes más remedio que conducirlos, como sucedía con los de las dos partes anteriores, pero otros están ahí por si te apetece montar...



Como el dinosaurio del nivel jurásico. Es genial. Encuentras un huevo enorme en el escenario, lo rompes y aparece una cría de... *¿brontosaurus poligonalis?* Lo que sea. El caso es que es de lo más simpático. Puedes montar en él (de forma que si un malo te ataca se llevará él el golpe, antes de salir pitando), desmontar, parar para que coma un poco (arranca raíces del suelo y las rumia durante un buen rato), correr, saltar, volver al principio del nivel...

El tigre de la Muralla China es como el osito del segundo juego y el jabalí del primero. Y la moto submarina funciona como las tablas motorizadas de la segunda parte, con la salvedad de que permite disparar torpedos. En



[1] Si no te pilla la lava, lo hará el este
[2] Complicado, sí, pero muy, muy buen







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Naugthy Dog
■ DISPONIBLE	11 de diciembre	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Plataformas

[1] Las escenas submarinas presentan un Crash ocupadísimo en sortear complicadas trampas y peces puntiagudos de diversa índole. [2] El pequeño reactor submarino procura rápidas fugas de dentaduras demasiado afiladas. [3] La increíble sección de carreras en 3-D. Te quedarás alucinado. [4] Tienes que vencer a los enemigos de un modo cada vez más astuto.

obtienes un buen tiempo, serás recompensado con una cruz de plata; y si tu tiempo es mejor que los de la CPU, conseguirás una preciosa cruz de oro. Por desgracia, estas recompensas no parecen tener ningún valor práctico: hemos conseguido un montón y no hemos ganado acceso a ningún nivel nuevo ni nada parecido. Quizá sí que haya un premio para quien las cruces de oro, pero ¿quién podría ha-

:ra de las buenas noticias: *Crash 3* es más *sh 2*..., aunque menos que el *Crash* origi-o, no está mal. 25 niveles (algunos con va-áreas de bonus enormes, cinco jefes, mul-tos y un modo contrarreloj. Y a todo eso el de dificultad superior al de la segunda mal, en términos de durabilidad...

:alta algo más. En la ECTS tuvimos la oca-con los muchachos de Naughty Dog y nos : habían recibido cientos de e-mails de afi-criticaban la escasa durabilidad de *Crash* ıtan las críticas, porque siempre sirven :us próximos trabajos. Pero en el caso de

SI SUPERAS UN ESCENARIO Y VUELVES A ÉL, ENCONTRARÁS UN RELOJ. SI LO RECOG... CRONOMETRARÁ... MODO TIME TRIA...

Crash 2, fueron tantos los usuarios que no... enfadados porque se habían pasado el jue... días, que llegamos a obsesionarnos. Nos dim... de que unos cuantos escenarios distintos y alg... hículos no serían suficientes para toda la gente había sentido decepcionada. Teníamos que inc... realmente nuevo, algo que te obligara a juga... ces en los mismos escenarios, algo que hic... *3* el título más rejugable de la serie: un ... paz de aprender cosas nuevas.»

Y así ha sido. A última hora, en ... pensó que, **en lugar de otorga... des a Crash, era mejor que ... diera** con el tiempo. Y que ... ran necesarios para super... les anteriores.

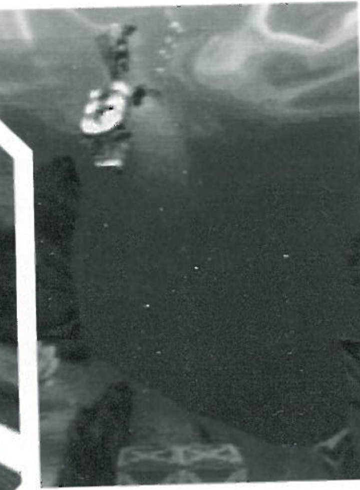
Por eso, en los prim...

Edic...

1







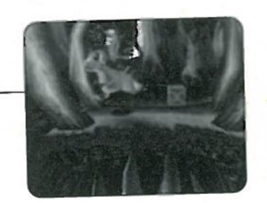
[1] Nuestro bicho preferido, haciendo de Barón Rojo... [2] ...De Alex Crivillé... [3] ...y de ¿Pepe Navarro?

cuanto a la moto acuática... ¡vaya, es genial! Aparece en varios escenarios, y constituye casi un juego por sí sola. Lamentamos tener que decir esto, pero... ¿te suena *Wave Race*, el cartucho de motos acuáticas de Nintendo 64? Pues esto es exacto. Bueno, aquí no hay adversarios, sólo cajas que romper y rampas que saltar. Además, los reflejos y las transparencias del agua dejan en el más absoluto ridículo al título de Nintendo. Pero la moto funciona igual: aceleras, salas por la rampa, te hundes bajo el agua al caer, vuelves a emerger... Y las olas te acunan con toda la dulzura del mundo, es una experiencia de lo más relajante.

Pero el vehículo que más nos ha gustado es la moto de Crash: una *chopper* al más puro estilo «Paul» (el de *Tekken*). Apareces en una autopista de Texas, y compites en una carrera contra un montón de coches destartalados. X acelera y Cuadrado frena, como cualquier título de carreras que se precie. A lo largo del circuito encontrarás cajas de madera, rampas, turbos (como los de *WipeOut*), agujeros, coches de policía atravesados en la carretera... Crash viste una chaqueta de cuero negra que ondea al viento y unas gafas de sol. De verdad: si no fuera por el aspecto caricaturesco de los coches enemigos y por las orejas naranjas del personaje, uno pensaría que está jugando con *Road Rash 3-D*. Y el rugido del motor se traduce en sacudidas de Dual Shock con toda naturalidad. Genial.

Es el mejor *Crash*, no cabe duda. La variedad de enemigos y escenarios es enorme, como los distintos subjuegos (carreras, paseos en moto acuática). La capacidad de «aprender» del personaje te otorga la posibilidad de volver a jugar en niveles ya superados para descubrir nuevas áreas y resolver viejos puzzles. **En general, es el *Crash* más rejugable de la serie:** cuando hayas obtenido todos los cristales (y todos los movimientos), podrás volver atrás para superar los puzzles que has dejado irresolutos. Y todavía tendrás que jugar en cada escenario rompiendo todas las cajas para conseguir todos los diamantes. Y cuando obtengas los diamantes, podrás enfrentarte a los jefes. Y luego, todavía te quedarán decenas de gemas de colores por descubrir (no hay una regla para conseguirlas, cada una requiere un determinado subjuego). ¿Y algo más? Pues sí: las carreras contrarreloj, con sus respectivas cruces de plata y oro. Y las bifurcaciones que te hayan quedado por explorar en algunos escenarios, claro...

«TENÍAMOS QUE INCLUIR ALGO QUE HICIERA DE *CRASH 3* EL TÍTULO MÁS REJUGABLE DE LA SERIE: UN PROTAGONISTA CAPAZ DE APRENDER COSAS NUEVAS.»



Crash 3 es el mejor de la serie, pero... ¿se conformará todo el mundo con los cambios incluidos? La mayoría de los escenarios se repiten, cambiando un poco su distribución y la hora del día. La Muralla China aparece tres veces, cada vez más sinuosa y llena de obstáculos; y el escenario de la moto acuática; y la ciudad árabe... Sí, hay gran variedad de escenarios, pero casi todos se repiten.

Nos hubiese gustado encontrar un cambio realmente sustancioso en la mecánica de juego. Un modo para dos jugadores con pantalla partida, por ejemplo. O un nuevo *engine* de gráficos. O una gama de 20 movimientos nuevos (en lugar de cinco). O que los dos personajes (Crash y Coco) fuesen accesibles en todos los niveles, cada uno con unas habilidades distintas, como los de *Pandemonium*...

Crash 3 es fantástico, pero las innovaciones parecen de última hora, y en realidad, tanto los gráficos como la mecánica de juego son los de la segunda parte. ¿Esto es bueno o malo? Es lo que es: una prolongación de la serie. Tú decides.



Alternativas...

Crash Bandicoot	9/10	
Crash Bandicoot 2	8/10	PSM13
Pandemonium	9/10	PSM2
Pandemonium 2	9/10	PSM13

VEREDICTO

GRÁFICOS	Los de *Crash 2*	9
ACCIÓN	Total. Como siempre	9
ADICTIVIDAD	Menos que la del *Crash* original	8

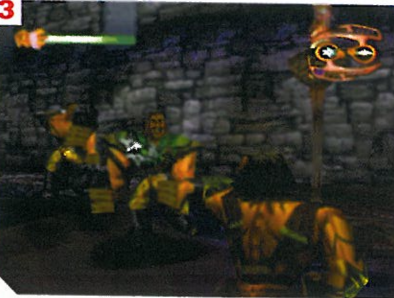
No avergonzará a sus antecesores, pero quizás los adictos a las novedades no se sientan del todo satisfechos. En cualquier caso, es el mejor de la serie.

9 SOBRE 10



[1] ¿Eres esa cosa sin patas? [2] Esto no es del juego. Ni de la película. Pero nos ha gustado, ¿qué pasa? [3-4] A veces, las cosas se complican, como aquí. Son demasiados para un alma sola.







Pequeños Guerreros

¿A tu edad y aún jugando con soldaditos? No tienes de qué avergonzarte. Y por supuesto, nosotros tampoco.

Hasta ahora, todos los juegos para PSX basados en una película nos habían llegado con varios años de retraso (y una calidad discutible, a excepción de *Die Hard Trilogy*). ¡Al fin alguien ha escuchado nuestras súplicas! ¡Loado sea Dreamworks! Además, se van a ahorrar una pasta en anuncios...

Resulta que se ha declarado una guerra entre comandos y gorgonitas. Los comandos, que son los malos, han invadido la ciudad de Gorgon. Y claro, puestos a elegir entre ser bueno o ser guapo, te ha tocado ser bueno: un gorgonita. Feo, con pinta de neardenthal, granos, voz de Joe Cocker... Tu misión es simple: matar. Matar malos.

Ese es, a grandes rasgos, el guión de *Pequeños Guerreros*, un plataformas-*shoot 'em up*-aventuras en tercera persona con un motor de gráficos alucinante, efectos de luz de lujo y unas texturas tan claras y definidas que parecen de PC de tropecientos megaherzios con dos tarjetas aceleradoras juntas.

Una de las cosas que más nos han gustado de la estructura es que las áreas se quedan «limpias». Si matas a todos los malos de una habitación, la próxima vez que vuelvas al lugar no te encontrarás con los mismos malos de nuevo (en todo caso, con alguno que haya conseguido huir). Gracias a esto, puedes saber cuándo has estado en un área. Y te hará falta saberlo... La estructura de los niveles es muy compleja, con pasillos retorcidos, puertas que te teletransportan a otra zona (estilo *Disruptor*), salas con varios caminos a seguir, etc.

Otro aspecto genial es la posibilidad de interactuar con otros personajes y objetos. En el primer nivel, por ejemplo, te dedicas a rescatar gorgonitas a lo largo del escenario en busca de la salida. Pero, a diferencia de lo que suele pasar en estos casos, el personaje rescatado no desaparece por arte de magia, sino que te acompaña. Así, cuando aparezca un malo, el gorgonita rescatado se abalanzará sobre él y no tendrás que desperdiciar balas. Es alucinante salvar a un monstruo azul tres veces más grande que tú y observar cómo zarandea a un comando como si fuera una escoba...

En niveles posteriores no hay nadie a quien salvar, pero puedes encontrar por el escenario ciertos ítems interesantes. Lo mejores son los «amiguetes»: hay muchos tipos de gorgonitas, que están por ahí en forma de ítem. En cuanto recojas uno, pasará a formar parte de tu inventario de armas y objetos secundarios. Podrás seleccionar cualquier elemento de este inventario con Triángulo y «disparar» con Círculo. De esta manera, si disparas un amiguete —una cabeza con un ojo, una boca y dos patas, por ejemplo— tendrás el placer de observar cómo se lanza contra las tropas enemigas en plan suicida y se lleva consigo a algún comando antes de morir por la causa... ¡Es alucinante! Puedes soltar a seis o siete amiguetes, de distintas razas —cada uno tiene un nivel de vida propio, y unas ciertas habilidades—, en un escenario en el que parece no haber nadie y, durante un rato, te servirán de guardaespaldas.



MOTOR DE GRÁFICOS ALUCINANTE, EFECTOS DE LUZ DE LUJO Y UNAS TEXTURAS QUE PARECEN DE UN PC DE TROPECIENTOS MEGAHERZIOS...



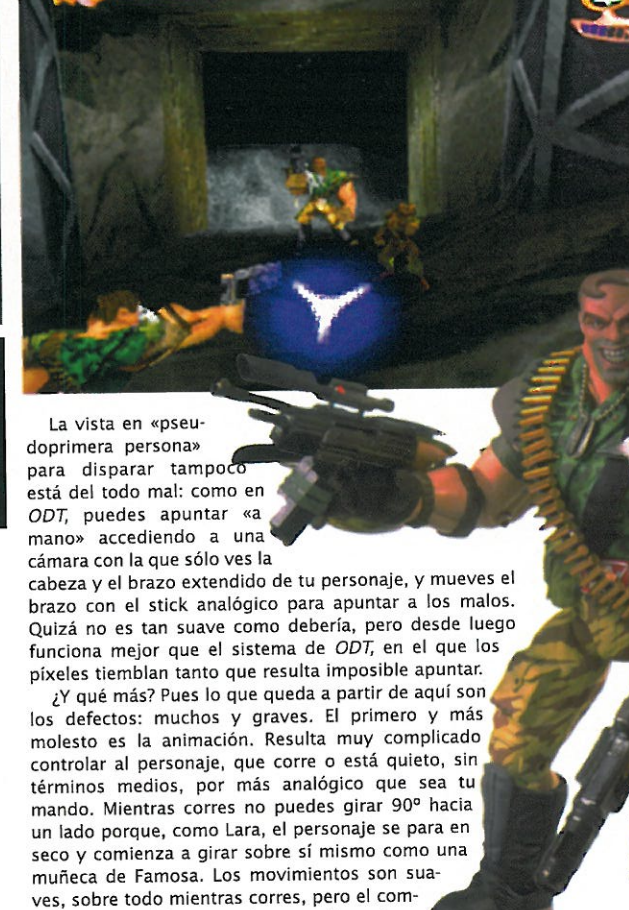


D-Shock/Analógico COMPATIBLE

■ EDITOR	EA	■ FABRICANTE	Dreamworks
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*/plataformas



[1] La opción para dos jugadores. Arriba, tú. Así es como te ve el enemigo. Abajo el rubio de bote, ese imbécil que se empeña en llamarte «escoria gorgonita». Fulmínalo. [2] Dos contra uno. No es justo.



LOS FALLOS SE HABRÍAN SOLUCIONADO CON UN MES MÁS DE DESARROLLO, PERO SUPONEMOS QUE HABÍA PRISA POR LANZARLO A LA VEZ QUE LA PELÍCULA.

También hay algunas armas de lo más curiosas, como las bombas de proximidad: si tiras una al suelo, aparece una circunferencia verde. Cuando alguien (incluido tú) toque la circunferencia... ¡BOOM! Lo malo es que, si las utilizas al mismo tiempo que estás usando «amiguetes», lo más probable es que estos sean los primeros en recibir las consecuencias de tus ansias de destrucción masiva.

En algunas secciones hay una torreta con un cañón de plasma en lo más alto. Puedes acabar con el malo a base de tiros con tus humildes armas de gorgonita, pero la idea es que encuentres la forma de llegar hasta el cañón antes de que el titánico bichejo te mate y que, con la artillería pesada, te lo cargues de una vez por todas.

Los saltos juegan un papel importante. Además de plataformas, escaleras, cornisas y demás, hay un elemento que no habíamos visto desde los tiempos de los 16 bits: los saltos encadenados. En ciertas áreas de *Pequeños Guerreros* encontrarás algo parecido a «aros» colgados del techo a los que podrás asirte. Una vez colgado, puedes balancearte para llegar a la plataforma que hay más allá (o al siguiente aro) soltando y pulsando de nuevo el botón de salto. Es genial. Nos habría gustado ver algo así en algún *Tomb Raider*.

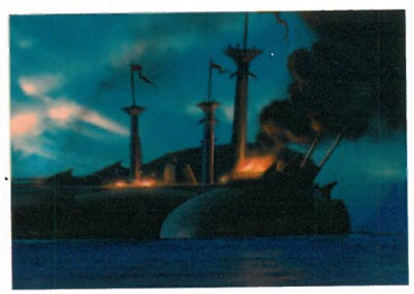
La vista en «pseudoprimera persona» para disparar tampoco está del todo mal: como en *ODT*, puedes apuntar «a mano» accediendo a una cámara con la que sólo ves la cabeza y el brazo extendido de tu personaje, y mueves el brazo con el stick analógico para apuntar a los malos. Quizá no es tan suave como debería, pero desde luego funciona mejor que el sistema de *ODT*, en el que los píxeles tiemblan tanto que resulta imposible apuntar.

¿Y qué más? Pues lo que queda a partir de aquí son los defectos: muchos y graves. El primero y más molesto es la animación. Resulta muy complicado controlar al personaje, que corre o está quieto, sin términos medios, por más analógico que sea tu mando. Mientras corres no puedes girar 90º hacia un lado porque, como Lara, el personaje se para en seco y comienza a girar sobre sí mismo como una muñeca de Famosa. Los movimientos son suaves, sobre todo mientras corres, pero el comportamiento del protagonista nos disgusta.

La mecánica de juego es, a pesar de los «amiguetes» y las armas curiosas, completamente lineal. Sí, hay algunas bifurcaciones, pero no tienen mucho sentido (da igual ir por un lado que por otro cuando ambos caminos son iguales y llevan al mismo sitio). Los escenarios, si bien son muchos, se pasan en un respiro porque el personaje corre a una velocidad endiablada y no es necesario matar a todos los malos que te salen al paso (que, para colmo, son pocos y tardan una eternidad en morirse). El modo para dos jugadores decepciona, porque las *arenas* son tan grandes y variadas que, sin radar, resulta poco menos que imposible dar con el otro jugador. Y no hay radar, por supuesto.

Todos los fallos de *Pequeños Soldados* se habrían solucionado con un mes más de desarrollo, pero suponemos que las prisas por lanzarlo al mismo tiempo que la película han sido culpables de un montón de pequeños detalles por retocar que, al final, resultan imperdonables. El resultado es un juego con un aspecto impecable y una jugabilidad limitada.







Alternativas...

Tomb Raider	10/10	PSM1
Tomb Raider II	10/10	PSM13

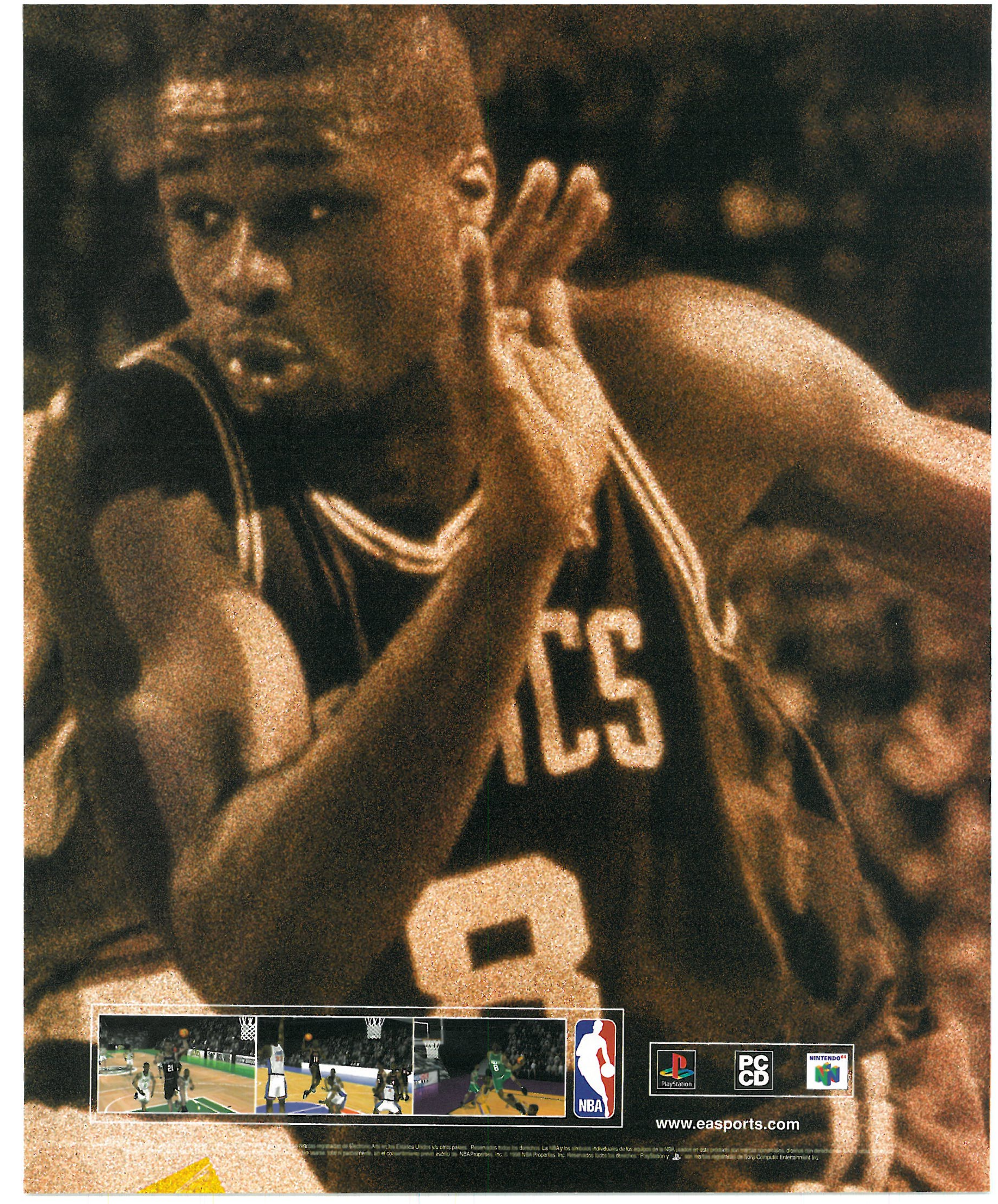
Edición oficial española de PlayStation Magazine

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Geniales, aunque tanto fundido en negro...	7
■ ACCIÓN	Pocos malos que tardarán una eternidad en morir	6
■ ADICTIVIDAD	Los secretos lo alargan un poco, pero...	6

Gráficos increíbles, pero jugabilidad restringida. Es casi como tener una tele Trinitron que no sintoniza más que La 2. Una auténtica lástima.

7 SOBRE 10



NBA
PlayStation
PC CD
NINTENDO64
www.easports.com









[1] No todos los enemigos responden igual ante un mismo ataque. El fuego es lo mejor para los magos. [2] Una vida extra escondida en un baúl. [3] Los niveles de bonus son ideales para practicar el planeo. [4] En el nivel de las ciénagas las cosas comienzan a ponerse difíciles...

Spyro The Dragon

¿Piensas que el dragón de Sony es sólo para niños? Eso es lo que nosotros creíamos hasta que el pequeño Spyro extendió sus alas en redacción...

Imagina un mundo en el que la magia es tan común como lo es hoy en día la electricidad. En el que todo son colores chillones. En el que los personajes son tan tiernos que te dan ganas de comértelos a besos. Imagina un mundo donde un malo malísimo ha encerrado a todos los dragones del reino en jaulas de cristal, en lugar de acribillarlos con una ametralladora de plasma (como haría cualquier malo que se precie de terrible). ¿Estamos refiriéndonos a un juego de Nintendo 64? No. Mario no nos parece tierno en absoluto. Más bien «esponjoso». O «fofo». Pero no tierno. No, señores y señoras: ¡estamos hablando de un juego de PlayStation!

Se trata del último trabajo de Insomniac, los chicos que nos deslumbran aún con el genial *Disruptor* (que a la postre, ha resultado ser el mejor *shoot 'em up* en primera persona de PSX, y lo sigue siendo). No obstante, en esta ocasión la cosa no va de matar marcianos. Insomniac ha optado esta vez por los colorines. Un lugar mágico y misterioso en el que se desarrolla una aventura de las que jamás se habían visto hasta ahora en PlayStation... Los dragones vagaban libres por el mundo hasta que el malvado Gnasty Gnorc llegó. Mientras Spyro —un dragoncito morado, tú— estaba en la consulta del médico, Gnorc encerró a los 80 dragones del país y se instaló como dictador de los seis mundos del reino de los dragones. Cuando Spyro volvió a casa, descubrió lo que había pasado y decidió que debía rescatar a su familia de sus prisiones de cristal y darle a Gnorc su merecido. Un argumento de Oscar, ¿no te parece? La venganza siempre es una buena fuente de inspiración.







[1] Parece una tostadora, pero en realidad esta caja contiene gemas. ¡A por ellas! [2] Aplícale tu técnica *a l'ast*.







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Insomniac Games
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	Plataformas

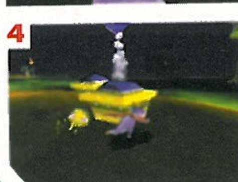
1



3



4



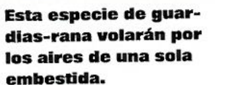
2



CHAMUSCANDO MALOS

Hay dos formas de atacar a un malo: puedes cargar contra él tirando de cuernos... o chamuscarle sin tapujos. No obstante, hay enemigos que son susceptibles a tus ataques, y no todos responden de igual manera. En resumen: huye de los magos con bastones y ensáñate con los débiles, esos tipos verdes y gordos que parecen de goma...





Esta especie de guardias-rana volarán por los aires de una sola embestida.



Hay algunos enemigos que huirán al verte. Embísteles antes de que escapen.



El gas natural de Spyro es tu mejor arma contra estos molestos brujos.

5

[1] Estas arañas son difíciles de matar. [2] Verás una pequeña secuencia cada vez que rescates a un dragón. [3] Echa un vistazo a este escenario. [4] Lánzate contra este baúl para encontrar una joya. [5] Spyro recibe un consejo.

Puede que en PlayStation haya muchos juegos con escenarios 3-D, pero ¿cuántos han creado un mundo realmente tridimensional? Ninguno, en realidad. La acción en títulos como *Crash*, *Croc*, *Gex*, *MediEvil* o el mismísimo *Tomb Raider* siempre ha sido lineal, en 2-D: buscar una llave para pasar a otra sección, encontrar la llave, pasar, buscar otra llave para seguir, encontrarla, seguir... La «libertad de acción pura» era lo único que N64 tenía y nosotros no, y *Spyro* ha solucionado ese problema.

En el mundo de *Spyro* no sólo puedes asomarte a una ventana y ver qué hay más allá: también puedes saltar por la ventana para ver, *in situ*, lo que antes oteabas desde lejos. ESO es un mundo en 3-D. Es la misma sensación que experimentamos con *Road Rash 3D*: una libertad profunda, un mundo en el que tú decidías la dirección y el orden de tus actos. Los enemigos, la fauna autóctona de cada escenario, la distribución de las secciones... Todo parece natural e improvisado. Campamentos, fortalezas, cavernas, piscinas, fuentes, muros. Nunca llegas a una «frontera» donde termina el nivel, sino simplemente al mar, a un precipicio... Las fronteras son circunstanciales, no impuestas, y aunque pueda parecer lo mismo, la sensación resultante es completamente distinta.

No obstante, hay otras cosas que deberíamos dejar claras desde el principio: puede que cuando hayas visto las incipientes alas de Spyro hayas pensado que el personaje vuela. Y eso no es del todo correcto, ya que, a lo sumo, podría decirse que «planea». Si te subes a un lugar muy alto y pulsas dos veces el botón de salto (X), tu dragoncillo saltará y extenderá sus alas para sostenerse en el aire el mayor tiempo posible, pero siempre bajando, planeando. Ten en cuenta que el elemento motriz del juego son las plataformas, y éstas quedarían anuladas si pudieses volar con total libertad.

EL NIVEL TÉCNICO DE SPYRO NO TIENE PRECEDENTES EN PSX: LAS TEXTURAS, LOS BORDES DE LOS POLÍGONOS, LOS EFECTOS DE LUZ, LA ANIMACIÓN...

DETÉN AL CRIMINAL

Mientras buscas el tesoro y liberas a tus amigos, el despiadado ladrón de huevos aprovecha la ausencia de dragones para hacer su agosto. Deténle y recupera los que haya robado, cargando contra él para que los suelte todos. Cuantos más recuperes, antes podrás salir de los primeros mundos para entrar en los siguientes. Comprueba primero tu inventario, a ver cuántos dragones has liberado.



Golpea con fuerza a este malvado ladrón.



Tuco, el piloto del globo, te llevará a los siguientes mundos.



El inventario te dirá si has liberado a todos los dragones.

[1] Millones de años de evolución han dado a estas ranas unas especiales lenguas de fuego. [2] Cuando dudes, rómpelo todo. [3] Muchos enemigos van en parejas. A las bestias tienes que chamuscarlas, pero a los maestros tienes que embestirles. [4] No te enfades por su exceso de violencia, sólo preocúpate del aspecto de Sparks.



De hecho, en las plataformas y la imposibilidad de volar «hacia arriba» está la base del puzzle infinito que *Spyro* es en realidad: hay lugares a los que necesitas llegar que no tienen escaleras, y tienes que apañártelas, planeando desde otro lugar, para llegar allí. Por ejemplo. Otra veces, sí que llegas a una plataforma; y desde ésta, a otra; y desde ésta, a otra más allá... Cómo llegar a cada lugar es siempre tu principal preocupación, y sólo cuando domines las cuatro o cinco técnicas distintas a las que ha recurrido la gente de Insomniac para volverte loco podrás tranquilizarte y disfrutar del paisaje.

La verdad es que Insomniac no ha inventado nada realmente nuevo con *Spyro*: la capacidad de planear es algo que ya vimos en *Batman* y *Jersey Devil*; los colorines están claramente inspirados en *Super Mario 64* (al que supera tres o cuatro docenas de veces, por supuesto); lo de los enemigos autóctonos lo acabamos de ver en *MediEvil*, como la posibilidad de escupir fuego... *Spyro* no ha inventado nada, es cierto. Pero lo ha combinado todo con refinadísima maestría.

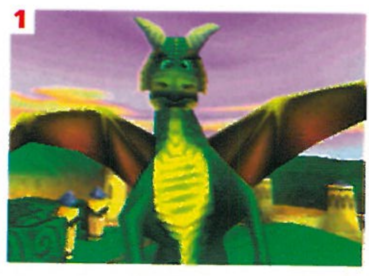
La jugabilidad es total, y la variedad y calidad de los escenarios no tiene discusión. El nivel técnico de *Spyro The Dragon* no tiene precedentes en PlayStation: las texturas, los bordes de los polígonos tan bien disimulados, los efectos de luz y la suavísima animación de los personajes... Quizás lo que más nos ha gustado sea la solución que se ha dado al problema de los *loadings*: las esperas. En *Spyro* no hay *loadings*, o al menos no convencionales. Cuando pasas de un nivel a otro, lo haces por una «puerta interdimensional», volando; y mientras vuelas, la CPU hace un recuento en pantalla de los ítems recogidos, los dragones liberados, etc. Antes de que acabes de leer todo lo que has conseguido, en la parte inferior de la pantalla aparece un mensaje «Pulsa X para continuar». ¡Ya has llegado a otro nivel! En efecto, la consola carga el escenario durante ese rato, pero ni te enteras.



El sistema de control también es muy acertado. Puedes atacar de dos maneras a los malos: embistiendo contra ellos (gracias a los puntiagudos cuernecitos de tu dragonzuelo) o chamuscándolos con una ráfaga de fuego. Después, en el transcurso del juego, accederás a ataques específicos. En la guerra, por ejemplo, puedes matar a uno de los soldados que te atacan con un cañón y, a continuación, usar su cañón para matar al resto de los malos: puedes mover el cañón empujándolo y disparar prendiendo fuego a la mecha, desde detrás (sí, igual que en el Barco Fantasma de *MediEvil*, ¿y qué?).

AL COMIENZO ES MUY FÁCIL ELIMINAR A LOS MALOS, PERO LA CURVA DE DIFICULTAD AUMENTA DE MANERA GRADUAL.

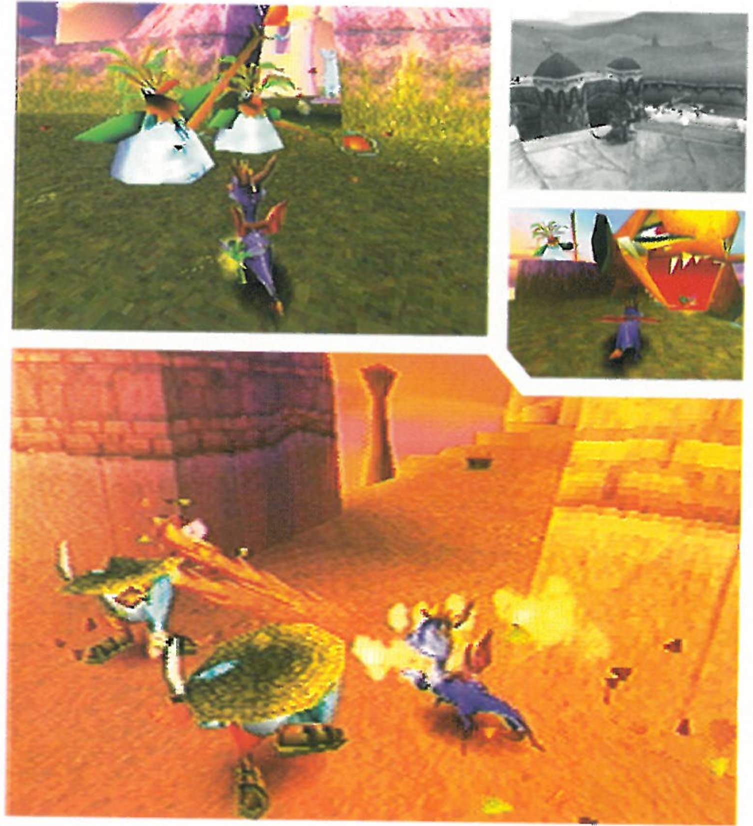
Al comienzo es muy fácil eliminar a los malos, pero la curva de dificultad aumenta de manera gradual, así que nunca dejarás de prestar atención a los variopintos villanos con los que toparás a lo largo de tu colorida odisea. Hay malos, por ejemplo, que llevan armaduras resistentes al fuego, y no tienes más remedio que acabar con ellos a base de empellones. Otros ni siquiera son malos, están ahí como parte del escenario: cabras, ovejas, lagartos, pollos... Puedes entretenerte chamuscándolos, pero no es del todo necesario. Cuando matas a uno de estos inocentes y poligonados personajes, el difunto se





[1] Tu misión: salvar a a toda la familia. [2] ¿Qué es eso?

Spyro The Dragon



SPYRO ESTÁ PENSADO PARA AMANTES DE LA EXPLORACIÓN, ADEMÁS DE LAS PLATAFORMAS.

convierte en mariposa. Comida para tu libélula.

Sí, te acompaña una libélula. Es una pequeña lucecita con alas llamada Sparks, y ella es quien indica tu estado de salud (en lugar de las aburridas barras de energía). Cuando Sparks está reluciente, es que tu salud no tiene problemas; pero después de varios ataques enemigos, la lucecilla comenzará a apagarse. Para que se recupere, tiene que comer mariposas, y ya te has enterado de cómo conseguirlas.

Quizás algo que podemos criticar de *Spyro* es que, en los primeros niveles, se avanza demasiado rápido (son demasiado sencillos). Si eres un verdadero veterano en títulos de plataformas, lo más probable es que, en lugar de acumular vidas y vagar por el escenario en busca gemas, corras directamente a salvar a todos los dragones. Y en ese caso, te pasarás el juego en un santiamén. *Spyro* está pensado para amantes de la exploración, además de las plataformas. Es para esos tipos que no paran hasta tener todas las gemas de un nivel (como nuestros analistas, por ejemplo). Y si no eres de ésos —y no te sobra el dinero—, será mejor que pienses en otra cosa.



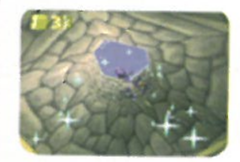
No obstante, no creas que el nivel de dificultad es el mismo durante todo el juego: los niveles avanzados SÍ son complicados. Tus vidas comenzarán a agotarse a una velocidad vertiginosa a partir del segundo mundo, y te costará bastante encontrar a los dragones. Pero, en cualquier caso, tienes que ser un amante del «100% de ítems encontrados» para que *Spyro* te dure, porque es en la exploración donde más se intensifica la dificultad (lo necesario para pasar de nivel siempre es más fácil de conseguir que el resto).

A modo de conclusión, diremos que *Spyro* no es un plataformas tradicional. No hay interruptores, ni palancas, ni «acertijos puros» como los de *MediEvil*... Goza de un ritmo desenfadado, un mundo tridimensional de los que no teníamos en PlayStation, un sistema de control intuitivo, una banda sonora alucinante —de Stewart Copeland, excomponente de The Police— y una gran jugabilidad. Sin embargo, la mecánica de juego, a la larga, se queda en una mera consecución de dragones y gemas. Lástima. Quizás le falta variedad en «procedimientos para pasar de nivel» o algo así. Acaso le hubiesen ido bien unos cuantos niveles con elementos de otros géneros... Vaya, le falta «algo» para ser perfecto, pero no sabemos qué.



SUPERDRAGON

Uno de los placeres que te ofrece Spyro es el de planear. Puedes usar los torbellinos para subir a ciertas torres y planear desde arriba. Experimenta tanto como puedas, porque siempre hay nuevos sitios a los que puedes llegar (hay un montón de secciones secretas).



Estas estrellas te impulsarán hasta lo alto de la torre.



¿Imposible? Sólo necesitas ganar algo de altitud...



Practica volando a través de estos anillos.

Alternativas...

Gex 3D	8/10	PSM10
Croc	7/10	PSM12

VEREDICTO

GRÁFICOS	Fantásticos escenarios 3-D y personajes memorables	8
ACCIÓN	Divertida e intuitiva	8
ADICTIVIDAD	Largo, pero sólo para amantes de la exploración	7

Puede que no sea el mejor plataformas de la historia, pero, sin duda, es el mejor para PlayStation.

8 SOBRE 10

ODDWORLD ABE'S EXODDUS™

Ahora sí que pensarás en verde.







Más interactividad. Los Mudokons tienen ahora emociones

Más argumento. ¡Ha sido preseleccionado para los Oscars!

Total e íntegramente traducido al castellano.

Más elementos de juego. Nuevas situaciones, más poder de posesión...



























[1] «¡Los tienes detrás!» Abe libera a unos afortunados Mudokons. [2] Al atravesar las trampillas Abe entra en escenarios nuevos. [3] Como en la vida misma: huyamos de esas cosas verdes y sinuosas. [4] Por lo general, las grúas suspendidas del techo activan trampas espantosas. [5] No despiertes a los Sligs.

Abe's Exoddus

Más palabras, más acción, gases explosivos...

Nuestro cetrino héroe regresa con otro surtido de plataformas al estilo clásico.



A*be's Oddysee* bajó los humos a más de uno. Tras la conversión del mundo entero a la fe de las 3-D, apareció una pandilla de yanquis majaras y editó un plataformas en dos dimensiones que, nada más sacarle el plástico, se dejaba jugar mejor que la mayoría de sus competidores tridimensionales. Obtuvo un éxito enorme, buena paradoja, si se tiene en cuenta que la mayoría de las casas editoras no querían ver juegos en dos dimensiones ni en pintura.

Por supuesto, tras el éxito tenía que llegar la continuación, aunque no necesariamente de calidad. Los de Oddworld Inhabitants podían haber pasado de todo, repetir simplemente lo que ya tenían y retocar un poco la historia antes de publicar un título idéntico.

¿Es eso lo que han hecho? En parte, sí. *Exoddus* retoma la historia inmediatamente después de la triunfante demolición de las Granjas Hostiles. Por desgracia, Abe regresa a un mundo despoblado. Los temibles Glukkons han vuelto para exhumar las tumbas de los Mudokons y robar sus esqueletos (los huesos son el ingrediente principal de su bebida favorita, la Soulstorm Brew). Por si fuera poco, estas malvadas criaturas han empezado a torturar a los Mudokons para utilizar sus lágrimas como toque final de su cóctel. La misión de Abe es liberar a los esclavos y permitir que los espíritus de los muertos descansen por fin en paz. Por suerte, estos espíritus (encerrados en cajas que vas encontrando en cada nivel) son capaces de hacer invisible a Abe, con lo que lo tiene más fácil para avanzar sigilosamente entre el enemigo.

En cuanto al juego, es evidente que Oddworld ha rescatado varios elementos de la primera entrega. El estilo gráfico sigue siendo igual de oscuro en general, vuelven a aparecer las locuciones y se repiten algunos monstruos (los Sligs, los Paramites y, claro está, los Glukkons). Aquí también tienes que rescatar a los Mudokons, consiguiendo que te sigan y escapen. Todo resulta familiar.

Entonces, ¿qué hay de nuevo? La verdad es que se han revisado por completo algunos de los elementos que contribuían al interés de la primera versión. El vocabulario

LOS TEMIBLES GLUKKONS EXHUMAN LAS TUMBAS DE LOS MUDOKONS PARA ROBAR SUS OSAMENTAS.

Tarjeta de memoria Compatible | Dos Jugadores

■ EDITOR	New Software Center	■ FABRICANTE	Oddworld Inhabitants
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Plataformas en 2-D

[1] A menudo, la única manera de avanzar es tirar piedras a las minas para hacerlas explotar. [2] Ten cuidado al desarmarlos. [3] Acaba este nivel y obtendrás un regalito. [4] Los fondos son en 2-D, pero parecen tener algo de profundidad. [5] «Ayúdanos, Abe, eres nuestra única esperanza», piensan los pobres Mudokons esclavizados.



de Abe, por ejemplo, se ha ampliado para que pueda hablar con los demás Mudokons, que en esta entrega son unos seres bastante más complejos. Ahora es necesario relacionarse con ellos a nivel emocional: hay que tener compasión de los que están deprimidos, tranquilizar a los que se ponen nerviosos y, si hace falta, dar un bofetón a los que se ponen histéricos. La manera en que se reflejan gráficamente estos estados de ánimo es muy ingeniosa. Mientras los que están pensando en suicidarse se pasean con la cabeza entre las manos, los que han perdido la compostura terminan dando vueltas como locos por pantalla, y resulta la mar de divertido darles de tortas para que se les pase la histeria.

En esta versión se ha explotado todavía más la idea de apoderarse de criaturas enemigas. El detalle añade al juego toques de humor y de jugabilidad. A menudo Abe tiene que dominar a bichos hostiles para que accionen palancas a las que no llega él, pero también puede hacer que los seres más grandes ataquen a los pequeños. Los Paramites, por ejemplo, son una raza de monstruos malignos, medio cangrejo medio araña, mientras que los Fleeches son unas sanguijuelas de lengua kilométrica, pequeñas pero muy molestas, que chupan la sangre de Abe cada vez que las despierta sin querer. Es genial hacerse con un par de tropas de Paramites para devastar a los Fleeches.

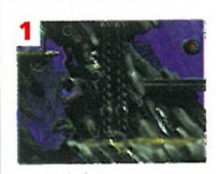
Ah, y también está lo de las flatulencias. Como sabrán los que leyeron lo publicado en los últimos números, Abe puede echarse un pedo y apropiárselo. Suena fatal, pero esta táctica es muy útil, porque los pedos de Abe son explosivos. Es sencillo: sólo hay que controlar el gas expelido, dirigirlo hacia el objetivo, pulsar el botón y... ¡brrrum! El gas perfumado explota y se lleva por delante todo lo que encuentra. ¿Qué más se le puede pedir a una emisión rectal?

Aunque no contase con estos detalles grotescos, *Abe's Exoddus* continuaría siendo un juego perfectamente diseñado. Como en el original, encontrarás los elementos típicos de los plataformas (saltos increíbles, plataformas móviles, niveles, palancas, etc.) que se complican además con una serie de puzzles diabólicos. Las principales habilidades que necesita el jugador son pensamiento lateral, velocidad y destreza. Tienes que fijarte en cada pantalla, comprobar dónde están los enemigos, las cajas con los espíritus de los Mudokons y las palancas, y recorrer el sitio saltando, corriendo y activando palancas en una partida frenética y llena de adrenalina.

Probablemente, lo que hace que *Exoddus* sea mejor que su más reciente competidor, *Heart of Darkness*, es la combinación entre las características más conocidas de los juegos de plataformas y un humor extremo. El título de Amazing Studios es muy parecido (diseño de plataformas clásico, vidas infinitas, historia apasionante...), pero no resulta tan

HABLEMOS CON ELLOS...

1



He aquí el dilema: la única forma de dejar atrás a ese Slig que hay en la base de la pantalla es tirar del aro que está a la derecha de Abe. Descenderán dos sierras del techo y harán papilla al soldado enemigo. Por desgracia, un esclavo Mudokon está trabajando justo en la línea de fuego.

2



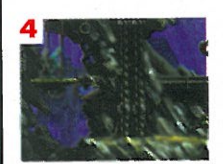
Cuando el Slig desaparezca, ve a la parte baja y pulsa L1 + Triángulo para decir «Hola» al esclavo. Así atraerás su atención.

3



Ahora dile: «Sígueme» [L1 + cuadrado]. Si está de buen humor te responderá: «Muy bien», y se unirá a ti.

4



Ahora sube en el ascensor, si es posible antes de que llegue el Slig y os ametralle a los dos en plena conversación.

5



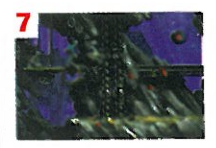
Sitúate bajo el aro y espera a que el Slig se coloque bajo las sierras mortíferas.

6



Sitúate bajo el aro y espera a que el Slig se coloque bajo las sierras mortíferas.

7



¡Chac! Ya puedes contemplar con alegría cómo se llena la pantalla de menudillos de Slig. Has salvado al esclavo, y has hecho papilla al monstruo. Buen trabajo.

PlayTest

Abe's Exoddus

ENGAÑAR AL ENEMIGO

Cada uno de los malos de *Abe's Exoddus* tiene una forma determinada de comportarse. Estúdiala y podrás aprovecharte de su previsible estupidez.



1 El único modo de avanzar es deshacerte de esta horda de Slogs furiosos atrayéndolos hacia la parte superior de la pantalla. También puedes quedarte quietecito e invitarles a tomar el té, pero se te comerían vivo.



2 Será mejor que corras hacia el agujero que hay en la plataforma superior y que empieces a atraerles hacia la izquierda.



3 Entonces los Slogs te seguirán y caerán sin remedio por el agujero.



4 Ahora corre lo más rápido que puedas hacia la pantalla anterior. Encontrarás una útil palanca y varios transportadores sospechosos en el suelo y en el techo.



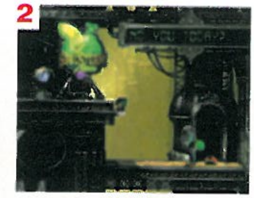
5 Cuando los Slogs estén situados, acciona la palanca para generar una carga eléctrica bien potente.



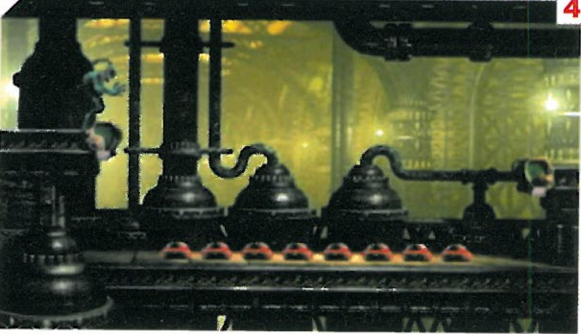
6 Y no quedará ni rastro de los Slogs, chico.

[1] Tira de los aros para abrir la puerta. [2] «Ah, cuán duro resulta reprimir los gases.» [3] La cámara va en busca de alicientes más interesantes. [4] El pedo poseído de Abe flota en dirección a las minas. [5] «Primera planta: los temibles Slogs asesinos.» [6] «¡Aaauch!»











jugable. Hay que hacer muchas pruebas, es muy fácil morirse y a medida que se avanza se obtienen pocas recompensas. Con *Exoddus*, en cambio, el jugador aprende poco a poco cómo funciona el mundo de Abe, qué resultados se obtienen con cada acción y qué tácticas deben ponerse en práctica para sobrevivir. Es difícil que te sientas defraudado; por lo general, quieres seguir jugando para ver cuál es la próxima perversidad que Oddworld te reserva.

Además, la acción aumenta de modo paulatino, poco a poco van apareciendo elementos y temas nuevos. Las minas del principio te enseñan casi todos los movimientos, en Necrum accionas una palanca tras otra mientras intentas que los Fleeches no te desangren, las criptas de los Paramites se basan en poseer las criaturas del mismo nombre y el depósito de Feeco presenta el famoso pedo explosivo. El juego siempre parece deparar nuevos descubrimientos.

Lo mejor de todo es el excelente diseño de los bichos. Oddworld, inspirándose sobre todo en crustáceos, perros guardianes y babosas, ha creado el panteón de enemigos más perversos y desagradables que se han visto desde *Doom*, y los ha animado y coloreado muy bien. Nuestros favoritos son los Scrabs (una especie de cangrejos que no paran de saltar sobre sus presas hasta reventarlas) y los Slogs, unos bichejos furiosos y rechonchos de enormes fauces.

Realmente, la calidad gráfica del conjunto es impresionante. Hay ocho escenarios que se dividen en decenas de subsecciones y que van desde las oscuras criptas de piedra con sus tenebrosos pasillos hasta los cuarteles de deteriorado aspecto industrial que sirven de refugio a los Slags. Todos, sin excepción, proporcionan la ambientación perfecta.

Los temas son bastante parecidos a los de la primera versión, pero están tan detallados y elaborados que la redundancia es completamente tolerable, y puede decirse lo mismo del juego en general. Por lo menos para los que perdonan con facilidad. A los más implacables les parecerá que *Exoddus* se asemeja demasiado a su predecesor. Después de todo, no contiene nada radicalmente distinto, aparte de un par de monstruos más, algunos elementos nuevos y una o dos sorpresas (buenísimas, eso sí). En esencia, *Exoddus* es una actualización al estilo de *Crash Bandicoot*: más de lo mismo, para bien y para mal.

Lo que esto significa es que si no te gustó el primer título, será mejor que te lo pienses bien antes de gastarte la pasta en la segunda versión. Recuerda que son muchos los mitos en torno a Abe y su pandilla, y que Oddworld prepara tres entregas más, en las que aparecerán un montón de personajes nuevos. Este «juego extra» no hace más que sugerir la cantidad de ideas innovadoras que sin duda se reservan los diseñadores. Por otra parte, si hasta ahora no has jugado con *Oddysee* o si te gustó tanto que quieres repetir, no tienes por qué tener tantos reparos. *Abe's Exoddus* es muy divertido, te permitirá jugar horas y horas y contiene cantidad de cosas interesantes. Cómpratelo y disfruta de un buen plataformas en dos dimensiones antes de que este género desaparezca del mapa.

Alternativas...

Abe's Oddysee	9/10	PSM11
Pandemonium	8/10	PSM2
Castlevania	7/10	PSM13
Crash Bandicoot	8/10	



GRÁFICOS	Oscuros, detallados y magníficos	8
ACCIÓN	Mucha, pero no innovadora	7
ADICTIVIDAD	Dura más que una tarde con la Sabater	8

Un juego bien resuelto que gustará a la mayoría de los aficionados, pero que algunos encontrarán demasiado parecido a su predecesor.

8 SOBRE 10









■ EDITOR	**Sony**	■ FABRICANTE	**989 Studios**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Simulador de *snowboard***













[1] ¿Qué hace esto en mitad de la pista? [2] Cuando estéis en el suelo podrás darle su merecido, por adelantar... [3] Buena combinación: de tres movimientos. [4] Pobre. Qué tortazo. [5] Venga, ¡a volaaaar!

Cool Boarders 3

¿Qué prefieres: ponerte morado a golpes o ponerte morado de frío?

Nosotros, si acaso, lo segundo...

Invierno. Llega la Navidad, los Reyes Majos, los niños con bufanda, las odiosas panderetas... Pero ante todo, llega la nieve. O al menos, la nieve consolera: más de la mitad de las compañías de software de entretenimiento del mundo mundial ya están dando los últimos retoques a sus simuladores de esquí, de *snowboard*... Se acerca la avalancha de títulos invernales (casi todos mediocres, por supuesto) y a nosotros nos toca pagar el pato.

Por fortuna, en este páramo de polígonos blancos también hay cosas soportables. Incluso algunas son agradables, como en este caso: *Cool Boarders 3* es todo un alivio, un bálsamo impagable para la gripe consolera que nos azota. Demos la bienvenida a 989 Studios, que ha entrado en el mundo PSX por la puerta grande. Estos chicos han mejorado algo que, en manos de UEP Systems, parecía inmejorable.

Aunque claro, ha sido a base de trabajo: nuevo *engine*, nueva animación, nuevas pistas... Lo único que comparte con los dos *Cool Boarders* anteriores es el título. ¿Eso es bueno o malo? Ambas cosas: es bueno porque el nuevo *engine* es mejor, la variedad de circuitos es mayor y la animación resulta más realista; pero es malo porque los fans incondicionales de los anteriores *CB* echarán en falta ciertas cosas.

En términos gráficos, es maravilloso. No sólo los personajes, sino también las pistas, los obstáculos, las cámaras, los fondos 2-D prerrenderizados por ordenador e integrados a la perfección en el entorno... La *intro* también es muy dinámica y atrayente: combina secuencias de vídeo con escenas del juego para que puedas observar el enorme parecido de los gráficos con la realidad. Y ciertamente es un parecido muy parecido, como ya comprobarás.

MEJOR ENGINE, MAYOR VARIEDAD DE CIRCUITOS Y ANIMACIÓN MÁS REALISTA; PERO SE ECHAN EN FALTA CIERTAS COSAS...







[1] «Missed Gate». Si no vas por el exterior de los banderines cometerás falta. [2] Las pistas son más amplias que en *CB2*, pero también más retorcidas y con más obstáculos. [3] Toma impulso para un perfecto flip de 180°.

La captura de movimiento es fantástica, como la naturalidad con la que los personajes tropiezan, se caen y vuelven a levantarse. A veces no llegas a caerte del todo, y vas arrastrando las manos, sin parar de avanzar, hasta que recuperas el equilibrio y te pones de nuevo en posición vertical. Vaya, es la primera vez que en un juego «casi, casi te la pegas pero no», y es algo que queda muy bien (intercalado entre muchos «casi te la pegas pero... ¡BOOM! Te la has pegado»).

Lo malo llega cuando entras en el menú. Se te caerá el alma al suelo. Parece una pizarra de instituto con ejercicios matemáticos: todo es esquemático, frío, directo, ordenado... ¡El *snowboard* no es nada de eso! Claro que, por otro lado, resultaba bastante complicado enterarse de algo con los menús en forma de *graffiti* de los anteriores *Cool Boarders*. Pero tan germana sobriedad no nos parece la mejor solución. Digamos que *Cool Boarders 3*

CENTRO MAIL

www.centromail.es

¿TODAVIA NO TIENES LA TARJETA CENTRO MAIL?

Pues mira lo que te estás perdiendo



MEMORY CARD 1 Mb

750 Pts.*

* Precio aplicable realizando una compra superior a 5.000 pts. en productos Playstation

PROMOCIÓN NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES



FIFA ´99

6.490 Ptas.



VOLANTE PER4MER RACING WHEEL

6.490 Ptas.



TOMB RAIDER III

7.490 Ptas.

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA EL 31/12/98 O FIN DE EXISTENCIAS Y EXCLUSIVAS PARA POSEEDORES DE LA TARJETA Centro MAIL.



Cool Boarders 3

[1] ¡Ánimo que ya llegas! [2] Bonito paisaje. [3] Unas vacaciones de lo más relajantes. [4] Cuidado no te caigas.





CB3 ES PARA PURISTAS. NO ES UN ARCADE DE VELOCIDAD Y TORTAZOS, ES UN SIMULADOR DE *SNOWBOARD* QUE TIENE TORTAZOS COMO COMPLEMENTO.

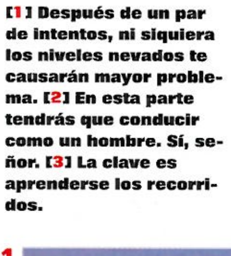
tiene eso también en común con sus predecesores: menús mal planteados. No obstante, puestos a elegir, nos quedamos con éstos, en los que al menos todo se lee perfectamente y sabes en todo momento qué estás eligiendo. Además, con Triángulo puedes volver atrás si te has equivocado en una elección, una innovación muy útil.

Hay un total de 13 personajes iniciales y 7 secretos. Su animación es casi perfecta. Se ha mejorado la forma en que los corredores se inclinan hacia los lados, dependiendo de la posición de su tabla, y las reacciones ante determinados obstáculos son muy realistas. También se agachan, se caen, saltan, toman impulso... y dan mamporros. Quizás el elemento de los mamporros sea el menos realista, pero estarás demasiado ocupado tomando curvas, esquivando obstáculos y recibiendo puñetazos para darte cuenta...

El sistema de control puede resultar complicado al principio, ya que no es tan intuitivo como en las dos anteriores entregas. Tienes que utilizar TODOS los botones el pad para realizar la serie entera de movimientos disponibles (que no son pocos). Acrobacias, mamporros, giros... Tus necesidades durante la carrera son tantas que resultan necesarios todos los botones, y más de una vez te harás un pequeño lío. Acaso la idea de los puñetazos no sea tan buena, después de todo... Hay controles que incluso tienen dos funciones distintas: L2, cuando estás en el aire, hace girar a tu personaje 180º; pero si pulsas el mismo botón en tierra/nieve firme, tu corredor pondrá la tabla en posición horizontal (atravesada). Esta posición sirve para ejecutar ciertas acrobacias típicas del mundo del *skateboard*, como resbalar por tuberías, apoyando el centro de la tabla, o subir al respaldo de un banco y deslizarte por él hasta llegar de nuevo al suelo, etc. Son movimientos tan complicados que hasta ahora nadie se había atrevido a representarlos en un videojuego. Bueno, sí, Sega lo ha hecho en su *Skate Fever*, un simulador arcade en el que montas sobre una tabla con soporte hidráulico y «patinas» como en un monopatín de verdad, pero eso no es lo mismo que usar los botones de un mando...

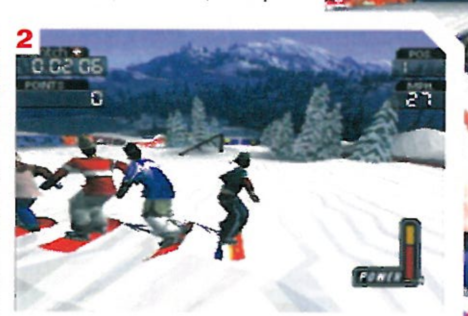
Lo mismo que ocurre con L2 pasa con R2, que en el aire sirve para hacer un giro a la derecha y en el suelo para cambiar el encarado de derecha a izquierda (o viceversa). Y eso sin contar las combinaciones de botones, claro.

El comportamiento de X tampoco nos gusta demasiado. Hace las veces de salto, como en los dos juegos an-



[1] Después de un par de intentos, ni siquiera los niveles nevados te causarán mayor problema. [2] En esta parte tendrás que conducir como un hombre. Sí, señor. [3] La clave es aprenderse los recorridos.







Cool Boarders 3





NO ES UN ARCADE DE VELOCIDAD Y TORTAZOS, SINO UN SIMULADOR DE SNOWBOARD QUE, COMO COMPLEMENTO, TIENE TORTAZOS.

teriores, y también como en aquéllos, cuanto más tiempo lo mantengas apretado, mayor será el impulso al soltarlo... Pero ahora hay un medidor. A la derecha de la pantalla verás una barra que indica el impulso que estás tomando con X para saltar. Si tomas demasiado y la barra llega arriba del todo, perderás todo el impulso de golpe y, al soltar X, te darás de bruces contra el suelo, sin fuerza. No mola. No es que no resulte realista, incluso habría quedado perfecto en *Cool Boarders 2,* con sus pistas anchas y sus adversarios inofensivos, pero aquí... ¡no puedes prestar atención a tantas cosas a la vez! Bastante serio es ya el problema de la maniobrabilidad, que desaparece cuando tienes pulsado X (también como en los juegos anteriores) y te obliga a no usarlo hasta estar bien encarado con una rampa. Si además tienes que preocuparte de un nivel de impulso, un malo que te persigue, dos árboles, los botones que utilizarás para hacer una acrobacia cuando estés en el aire... Terrible.

Cool Boarders 3 es para puristas. Es complicadísimo, y en realidad tiene menos acción que *Cool Boarders 2*. No es un arcade de velocidad y tortazos, sino un simulador de *snowboard* que, como complemento, tiene tortazos. Te servirá para convertirte en un experto de este deporte, y para tirarte horas y horas jugando (porque eso sí: es mucho más largo que los otros *CB*), pero no para partirte de risa, ni para gritar extasiado cuando la adrenalina te gotee por las orejas.

Al final, 989 Studios ha dejado a un lado las indicaciones para ejecutar movimientos que vimos en los *loadings* de *CB2*, por lo que no te quedará más remedio que aprender solito. Te valdrán la mayoría de las acrobacias de la segunda parte, pero tendrás que buscarlas en la segunda parte, porque aquí no te las explicará nadie. *CB3* es un simulador de «si quieres aprender *snowboard*, búscate la vida como hacen los demás».

Hay tres opciones a la hora de correr, aunque la estrella es, como siempre, la modalidad de Torneo. Se trata de una de las experiencias más completas que hemos tenido el placer de conocer en los últimos meses. Un Torneo se compone de seis modalidades distintas: Boarder X, Slope Style, Halp Pipe, Big Air, Slalom y Down Hill (cada uno es un deporte diferente, claro, y tiene una pista propia). Cada vez que completes un Torneo en primera posición se te dará la oportunidad de competir en una nueva montaña —otro Torneo— hasta un total de seis montañas distintas. Pero no es tan sencillo como parece. Cuando comienzas un Torneo, tienes hasta el cuarto eventos para clasificarte en una las primeras cuatro plazas. Si no lo consigues, serás eliminado de inmediato y no podrás completar el Torneo compitiendo en los dos últimos eventos. Empieza de nuevo.

En algunos estilos, como Half Pipe y Big Air, basados sobre todo en las acrobacias, tienes hasta tres intentos para conseguir una buena puntuación, pero sólo las dos mejores marcas se sumarán a tu marcador. Complicado, ¿no? Pero rico, y completo. Te costará acostumbrarte a tanta clasificación, pero cuando domines el sistema te gustará.

El modo de pantalla partida para dos jugadores es fantástico. Puedes dividir las dos partes en vertical u horizontal, y ambas funcionan de maravilla. Por desgracia, si compites contra otro jugador no podrás hacerlo contra los adversarios de la CPU. Lo que sí está bien pensado es el tema de los puntos y las faltas: llegar el primero es importante, pero no el final que justifica los medios. La CPU cuenta también las faltas cometidas y puntúa las acrobacias, de manera que tienes que hacerlo todo bien, llegar el primero y, si puedes, atizar un par de codazos a tu amiguete.

Cool Boarders 3 es, al menos por ahora, el mejor simulador de *snowboard* para PlayStation. La animación, los escenarios, la variedad de pistas (más de 30 diferentes en seis montañas completamente distintas), el modo Torneo... Vaya, merece la pena intentarlo. Extremadamente complejo, pero capaz de recompensar todos tus esfuerzos a largo plazo.

[1] Bonita demostración. [2] ... Y ahora todo recto



Alternativas...

Cool Boarders 2	8/10	PSM14
Cool Boarders	6/10	PSM4



GRÁFICOS	Increiblemente buenos. fondos incluidos	7
ACCIÓN	Menos que en *CB2*, pero más rica y completa	8
ADICTIVIDAD	La de un Cool Boarders	9

Genial, excepto por dos cosas: su nivel de dificultad es un problema serio y el sistema de saltos no nos parece el «ideal».







CENTRO MAIL

www.centromail.es

Centro MAIL, Centro MAIL, dulce Centro MAIL

Videojuegos y Consolas, Todo en Centro MAIL





MOTO RACER 2

2 tipos de competición: Cross y velocidad. Diferentes clases de motos, cada una con sus características. Varias perspectivas en carrera. Más de 30 circuitos. Varios modos de competición: campeonato, contrareloj, etc. Condiciones meteorológicas adversas. 1 ó 2 jugadores.



PEQUEÑOS GUERREROS

El comando Elite ha invadido Gorgon y depende de ti conseguir que los seguidores de Chip Hazard huyan a su planeta. 15 adictivos niveles en 3D. 16 devastadoras armas. Pantalla partida para 2 jugadores. Prepara a tus Pequeños Guerreros; el combate comienza.









Rogue Trip

«Lunes: Llego al aeropuerto. Me recoge un autobús turístico que explota. Martes: Me secuestra un doble de Elvis que también explota. Miércoles: Alquilo un coche blindado...»






[1] Los ecos de *Twisted Metal* son obvios. [2] Conduce bien y aniquila. [3] Coche-salchicha. No es que asuste mucho. [4] Elige un arma y dale a tu amigo.

Desde que a James Bond le crecieron metralletas en los faros del coche cuando rodó *Goldfinger*, a la gente le fascina la idea de ir a todo trapo y aniquilar almas a la vez. Por desgracia, este sueño es a menudo incompatible con la mecánica de los juegos. Los blancos que se mueven rápido son, evidentemente, mucho más difíciles de acertar que los inmóviles (como los edificios) o los que discurren a escasa velocidad (como los peatones). Por otra parte, los coches no pueden «apartarse» para evitar el fuego enemigo, y no son lo que se dice duchos en camuflaje. En términos tácticos, hay que lograr que tus oponentes vayan en línea recta el tiempo suficiente para poderlos pulverizar en paz.

Los únicos juegos que consiguieron aunar sin problemas coches y pistolas fueron *Twisted Metal 1 y 2*. Esto se debió a que decidieron diseñar armas débiles frente a coches fuertes, de manera que sólo la buena conducción —esquivar ataques y embestir al oponente— distinguía un ganador de un perdedor. *Rogue Trip* va en la dirección contraria, es decir, combina un armamento letal con coches de la calidad de un seiscientos oxidado. Eres un taxista que se supone que recoge turistas, los lleva al primer paraje bonito que encuentra y gana pasta por un tubo. En realidad, de lo que se trata es de destrozar al resto de los vehículos. Esto se complica no sólo porque algunas de las mejores armas son de largo alcance, sino porque los vehículos saltan por los aires a la menor ocasión, como si fueran el maldito KIT de *El coche fantástico* en manos de Bud Spencer.

De acuerdo, no esperábamos un *Colin McRae*, pero incluso con controles analógicos el manejo deja mucho que desear. Girar es aquí un acto brutal en el que el coche vira como si llevara retropropulsores en las ruedas, y no parece existir interacción con la superficie de la carretera, hecho que se confirma cuando conduces «sobre» agua.

No sorprende que *Rogue Trip* sólo sea entretenido cuando juegas en modo para dos jugadores. Perseguir a un amigo y aplastarlo con la salchicha que corona la furgoneta de perritos calientes es divertido, pero tampoco vale el precio de la entrada. Si hubiera un poco más de sustancia bajo este festival motorizado de porrazos y te pareciera que conduces coches en vez de hidroaviones, *Rogue Trip* estaría muy bien. Tal como es, la jugabilidad ha recorrido demasiados kilómetros y las ideas originales se deshinchan demasiado pronto como para ser algo más que un juego limitado.




[1] ¡Llamen a un médico, rápido! [2] El modo de pantalla partida funciona muy bien y duplica la diversión.

Alternativas...

Twisted Metal 2	8/10	PSM4
Twisted Metal	7/10	
Vigilante 8	7/10	PSM20
Rock 'n' Roll Racing	4/10	

TEMPORADA TURÍSTICA

En *Rogue* tu objetivo es desplumar turistas llevándolos al rincón pintoresco más cercano. Por supuesto, resulta mucho más interesante olvidarse de ellos y dedicarse a destruir conductores rivales. El problema es que el dinero sólo te permite reparar el automóvil, y para eso ya hay pasta más que suficiente tirada por ahí.







VEREDICTO

GRÁFICOS	Niveles bonitos pero efectos sosos	7
ACCIÓN	Mucho tiro y poca conducción	6
ADICTIVIDAD	La de un reto limitado	6

Las ideas originales no son lo bastante sólidas para superar una jugabilidad demasiado predecible. *Rogue* es digno, pero el manejo de los vehículos lo desmerece.

6 SOBRE 10



CENTRO MAIL

www.centromail.es

Centro MAIL, Centro MAIL, dulce Centro MAIL

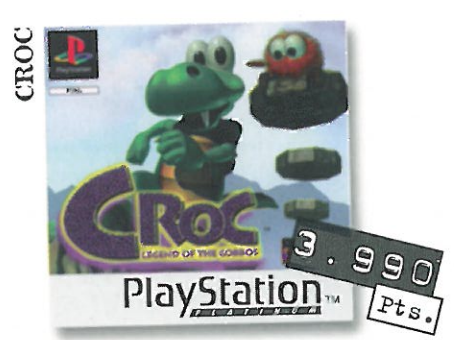
Videojuegos y Consolas, Todo en Centro MAIL

¡Vuelve a Centro MAIL por Navidaaaaaaaaaad!

ROAD RASH



CROC



JUNGLA DE CRISTAL LA TRILOGÍA



SOVIET STRIKE



COMMAND & CONQUER



EDITOR	Virgin	FABRICANTE	Capcom
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	*Beat 'em up* en 2-D

Un Jugador

[1] Todo combate empieza con un baúl llenito de gemas entre los contendientes. Se trata de hacerte con ellas sin que te marquen la cara en el intento. [2] Ryu recibe en plena mandíbula... [3] ...antes de soltar su patada huracán como respuesta. [4] ¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? Desde luego, *Pocket Fighter* es raro, pero estupendo.







Pocket Fighter

Este último miembro de la familia del belén de nuestra infancia. Pero, ostenta un montón de cabezudos dignos ¿saben o no saben luchar?

La serie *Street Fighter* parece interminable. Casi podemos verte, dentro de varios lustros, sin dientes, calvo/-a y con incontinencia senil, dándole al pad en nombre de la lucha. *Pocket Fighter* es la última contribución a la colección perpetua. Y, encima, es bueno.

Con años de experiencia a sus espaldas, Capcom ha afilado la IA y ha pulido sus *beat 'em up* en 2-D hasta conseguir unos resultados de impresión. Es el fin del sistema de seis botones por el que este fabricante ha apostado desde el inicio de su trayectoria.

En su lugar, los jugadores acometen los conocidos ataques mediante los botones de puñetazo y patada, complementados por un nuevo botón especial de *power up*. Es posible que los puristas de *Street Fighter* se burlen al principio de este sistema de control «liofilizado», pero el hecho de que los golpes no se ejecuten de mil maneras distintas no equivale, en este caso, a una jugabilidad de menor calidad. Es más, la jugabilidad de *Pocket Fighter* se ha diseñado de modo que invite a realizar ataques especiales y súper ataques. Esto, traducido, significa que encontrarás más bolas de fuego, más puñetazos de dragón y la tira de efectos de impacto llamativos inundando la pantalla.

Los que estén familiarizados con *Super Puzzle Fighter 2* (9/10, *PSM* 7) recordarán las gemas de colores que Capcom retomó de *Tetris Plus* (6/10). Pues aquí vuelven a aparecer, con la función de *power up*. Surgen cuando le das un tortazo a tu enemigo e incrementan la ferocidad de los movimientos especiales. Cuantas más recojas, mayor será la potencia de los tres ataques insignia de tus personajes. En su esfuerzo por dotar a los personajes de movimientos especiales cada vez más insólitos y potentes, Capcom inventará, tarde o temprano, un movimiento especial que extermine todo rastro de vida. Fiel a su tradición, *Pocket Fighter* está repleto de ataques ruidosos, estridentes, caóticos y excéntricos. Mientras la CPU lleva a cabo los movimientos que has ejecutado con el tercer botón de ataque de *power up*, por ejemplo, te encuentras con que el personaje en cuestión cambia de atuendo. Tan ricamente.

Como tantos otros juegos de su género rubricados por Capcom, *Pocket Fighter* es muy entretenido y, curiosamente, llamará la atención tanto de los más pequeños como de los adultos. A los primeros les encantarán sus personajes de dibujos animados, y los veteranos apreciarán la profundidad que se esconde tras su sistema de combate. Sobre todo, es un juego divertido que además no se toma a sí mismo muy en serio, a diferencia del resto de los *beat 'em up*. Y eso nos gusta.





[1] Con semejante explosión sanguínea, eso duele seguro. [2] Zangief continúa con sus lanzamientos, sólo que ahora es bastante más rápido.





[1] Parece que llueven personajes femeninos de *beat 'em up* japonés. [2] Y luchan y todo.

Alternativas...

SF Collection	8/10	PSM16
Mortal Kombat Trilogy	7/10	PSM2
X-Men vs SF	6/10	
Street Fighter Alpha	5/10	
Mortal Kombat 4	5/10	

VEREDICTO

GRÁFICOS	Mapas de bits definidos y policromos	7
ACCIÓN	La reducción de controles redunda en una jugabilidad genial	8
ADICTIVIDAD	Lucha por un tubo, sobre todo en el modo VS	8

Una prueba más de que los *beat 'em up* en 2-D son una alternativa al pugilismo poligonal en absoluto desfasada, como dicen por ahí.

8 SOBRE 10

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Centro MAIL, Centro MAIL, dulce Centro MAIL

Videojuegos y Consolas, Todo en Centro MAIL

¡Vuelve a Centro MAIL por Navidaaaaaaaaaad!

Rival Schools

Ir al instituto y a clase nunca fue tan divertido. Combates grandiosos entre 14 personajes en un entorno espectacular. Modalidades de lucha Arcade, Versus y Evolution Disc. Elige todas las características del combatiente, incluso su forma de ser. Combos sublimes, incluso encadenados y aéreos, con espectaculares cambios de plano y saltos vertiginosos. Compatible con Dual Shock.

INTERactive

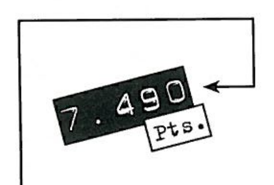
RIVAL SCHOOLS

PlayStation

CAPCOM

Rival Schools

Ir al instituto y a clase nunca fue tan divertido. Combates grandiosos entre 14 personajes en un entorno espectacular. Modalidades de lucha Arcade, Versus y Evolution Disc. Elige todas las características del combatiente, incluso su forma de ser. Combos sublimes, incluso encadenados y aéreos, con espectaculares cambios de plano y saltos vertiginosos. Compatible con Dual Shock.











■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	EA Sports
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Canada
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de hockey





[1] Todo un nombre. [2] Las celebraciones no es que sean muy entusiastas. [3] Hay un sistema de cámara muy ingenioso que sigue el juego en círculos de 360°, por lo que te encontrarás con que siempre disparas desde la posición de la cámara. [4] Presentación de rigor antes del partido.

NHL '99

Desempolva esas hombreras, saca brillo al casco y pule los patines. *NHL '99* ya está aquí, listo para otra sesión sobre hielo...

Los jugadores experimentados en el uso del stick estarán de acuerdo si afirmamos que la serie de EA es, de lejos, la mejor para PlayStation en su campo. Es la de juego más rápido, fluido, difícil y duro de todos, cualidades que se mantienen en gran medida en esta entrega. Pero una nueva entrega debería proporcionar un reto superior, y ahí es donde se vuelve más complejo delimitar los méritos del título que nos ocupa.

Un ligero vistazo a *NHL '99* nos revela un nuevo modo para principiantes (que constituye un nivel de competición apropiado, pero terriblemente lento), varias estrategias de control nuevas y listas de participantes actualizadas, lo cual tampoco es como para echar las campanas al vuelo. Por otra parte, advertirás cambios en la captura de movimiento, mejores modelos de jugador y una pista más llamativa, sin que la jugabilidad sea por ello todo lo estimulante que uno querría, dado el caso.

Con todo, intenta jugar partidos codo con codo y te encantará comprobar cómo empiezan a salir a la luz multitud de modificaciones útiles. La mejor, sin duda, es la nueva IA, que actúa tanto sobre los jugadores como sobre el disco (de hockey). Los miembros de tu equipo ganarán o perderán posiciones en función de cómo los manipules. Por ejemplo, si uno de tus jugadores no está a la altura de las circunstancias y lo retiras, cuando lo vuelvas a utilizar sus estadísticas y motivación se habrán visto afectadas. Esto también ocurre cuando tu equipo se encuentra anclado en la última posición de la liga y la motivación no es su fuerte.

El disco, por su parte, reacciona con mayor dinamismo. Además de rebotar contra lo típico, vallas y porterías, también lo hace contra los jugadores. Cuando te hayas convertido en un experto, lo utilizarás a tu favor: en un enfrentamiento, si lanzas el disco contra el mogollón, rebotará contra los jugadores y puede que se cuele en la red. Pasar el disco y disparar también resulta más fácil, lo que se traduce en una acción mucho más rápida. Y los fans del «hardcore» comprobarán que los topetazos entre jugadores son aún más espectaculares, con volteretas de 360 grados si consigues trabar a un contrincante por las piernas con el stick. ¿Algo que reprochar? Bueno, la acción se ha vuelto un pelín brusca en determinados puntos, como si al juego se le quedara corta la animación, y parece más lenta que la de las anteriores entregas. De hecho, hasta que solucionamos el problema pasando a modo profesional, la acción era descaradamente pedestre.

Pese a ello, *NHL '99* logra superar a su predecesor. Pero, y te lo decimos *en serio*, tienes que dedicarle mucho tiempo para sacarle el mayor partido. Ya lo sabes, persevera.

Alternativas...

NHL '97	8/10	PSM2
NHL Powerplay	7/10	
NHL Face Off '97	6/10	PSM5
NHL Open Ice	3/10	





[1] ¿Ves el disco? Lo han envuelto en una luz grisácea para que lo localices [2] Finlandia contra la República Checa. Gran partido. [3] A la caza del disco.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Fluidos, coloristas y nítidos. Atractivos	8
■ ACCIÓN	Dedícale tiempo para percibir las novedades	8
■ ADICTIVIDAD	Casi infinita, pero no para los usuarios del '98	9

Nos lo sabemos de carrerilla, pero aun así continúa siendo el rey de los sticks. Ahora es más ingenioso y violento. ¿Hay mejor recomendación que ésa?

8 SOBRE 10

Ven a conocernos



LA MAYOR CADENA DE INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS DE ESPAÑA

Más de 60 puntos de venta
Últimas novedades en Hardware y Software
2.000 productos en catálogo
y mucho más...

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
- C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n NUEVO CENTRO

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997 NUEVO CENTRO
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923

Badalona
- C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Pza. Tetuán, 30 NUEVO CENTRO
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600
GIRONA
Girona
- C/ Rutlla, 147. Esq. J. Reglá, 6 ✆972 224 729
- C/ Emili Grahit, 65 NUEVO CENTRO

Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
- C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
- C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218

LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 NUEVO CENTRO
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆915 317 301 NUEVO CENTRO
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
- C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Gandía
- C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
Valladolid
- C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

ARGENTINA
Buenos Aires Paraná, 504 ✆371 13 16



Visita nuestra Web

www.centromail.es

En ella encontrarás información sobre tus Juegos favoritos, Noticias Centro MAIL, Trucos para videojuegos, Compras On-Line, Zona de juegos, Concursos, Ordenadores a la carta, Forum, y mucho más...







Solicita nuestro CATÁLOGO ¡¡ ES GRATUÍTO !!

CENTRO MAIL

pedidos por teléfono:





[1-2] El nivel de detalle gráfico es muy alto, pero *Moto Racer 2* es tan rápido que sólo te da tiempo a apreciarlo en las repeticiones. [3-5] Hay la tira de motos y varias vistas diferentes.





Moto Racer 2

Delphine nos restituye el caos sobre dos ruedas con su secuela del notable *Moto Racer*. ¿Un pasito «p'alante» o uno «p'atrás»?

La simulación de carreras es uno de los géneros más populares en PlayStation. Son docenas los títulos disponibles en la actualidad, más los que se van editando casi cada mes. Puede que lo tuyo sea ir a todo trapo por los puertos de montaña de un rally. O quemar caucho en un circuito de Fórmula Uno. O incluso cargarte al personal a la vez que compites. En cualquier caso, los aficionados al motor en PlayStation están servidos. Con una notable excepción: los amantes de las motos. Por alguna razón, los títulos dedicados a esta especialidad son escasos, y salen al mercado con el despilfarro de un cuentagotas.

Hasta ahora, uno de los pocos juegos que extraía jugo al motociclismo era *Moto Racer* (8/10, *PSM* 13), el interesante título de Delphine. La primera impresión de su flamante secuela no defrauda. *Moto Racer 2* incluye dos categorías: competiciones de súper motos en carretera y carreras de motos de trial en pistas de tierra, con una selección de ocho motos en cada una de ellas. Son 30 los circuitos de esta entrega repartidos en cinco puntos del planeta, varios los campeonatos que completar, un modo de pantalla partida para dos jugadores y hasta un editor de pistas en 3-D.

[1] Sufrirás derrapes y todo tipo de peligros. [2] Ganar se vuelve misión imposible al más mínimo contratiempo.

El juego en sí desprende vibraciones positivas. Las pantallas de menú son atractivas y fáciles de usar, mientras que las carreras presumen de la misma jugabilidad adictiva del original.

El elemento más impresionante de *Moto Racer 2* es, sin embargo, la velocidad con que tu moto poligonal deja atrás los escenarios, sobre todo en las competiciones de súper motos. Pocos juegos de carreras ofrecen esa sensación de meterse tan de cabeza en la pantalla. Resulta tan convincente que incluso intuyes lo salvajes que deben ser las auténticas carreras de motos.

Por desgracia, toda esa velocidad de vértigo tiene su precio en términos de fluidez. No es que *Moto Racer 2* sea brusco, sólo que no es tan fluido como podrías esperar. Es

LO MÁS IMPRESIONANTE ES LA VELOCIDAD CON QUE TU MOTO POLIGONAL DEJA ATRÁS LOS ESCENARIOS...





Hay más de 30 circuitos y ocho motos para todo tipo de situaciones.







■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	Delphine
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Francia
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras de motos







Moto Racer 2 **es uno de esos juegos que tienen mejor aspecto en captura que en pantalla.**

PUEDE RESULTAR MUY FRUSTRANTE, A MENOS QUE TENGAS BUENOS REFEJOS Y UNA GRAN CONCENTRACIÓN.

una de esas cosas que apenas notas cuando estás absorto en el juego, pero que empiezan a fastidiar cuando llevas practicando un buen rato. Por ejemplo, cuando te acercas a una curva cerrada a más de 300 km/h, cada *frame* avanza tu moto una barbaridad. Si frenas o giras una fracción de segundo más tarde de lo debido te encontrarás en el siguiente *frame*... Por lo general, demasiado tarde para reaccionar.

Tampoco sería un gran problema si no se viese agravado por otros fallos en determinados aspectos del diseño del juego. Por lo pronto, las motos controladas por la CPU son muy, pero que muy buenas —nunca parece que cometan errores—, y mantienen velocidades óptimas en todo momento. Si sumas a esto lo cortas que son las carreras (tres o cuatro vueltas, como mucho) y lo puñeteros que son algunos circuitos, el resultado es un juego muy duro. No sólo es facilísimo pegársela, sino que el mínimo golpe contra el borde de la pista significa perder la carrera, porque no tendrás tiempo de remontar. En fin, el juego puede llegar a ser frustrante, a menos que tengas los reflejos de Bruce Willis y la concentración de Gari Kasparov.

Suerte que el editor de circuitos permite diseñar carreras más largas (en ambos sentidos, longitud de la pista y número de vueltas). Pero molesta que uno tenga que diseñarse una serie completa de circuitos, sobre todo porque Delphine podría haber evitado la mayoría de los problemas con sólo dilatar las carreras o diseñar unos adversarios menos perfectos. No es que *Moto Racer 2* sea un mal juego, lo que pasa es que no está a la altura del original. Aun así, es muy divertido, sobre todo en las carreras más lentas, como las de tierra, y cuando juegas en pantalla partida con un amigo.



La menor velocidad de las carreras en pistas de tierra las hace más divertidas.

Alternativas...

Road Rash 3D	0/10	PSM10
Moto Racer	8/10	PSM13
Road Rash	0/10	PSM1
VMX Racing	3/10	

MEJOR ME LO EDITO YO

Una de las bazas de *Moto Racer 2* es su editor de pistas, que permite diseñar casi cualquier circuito que se te pueda ocurrir (ya sea con buenas o malas intenciones) e incluso formar con ellos tus propios campeonatos. Claro que si las carreras originales se hubieran diseñado mejor...

1 

2 

3 

4 

5 

6 

[1] Puedes seleccionar circuitos ya existentes o... [2 - 4] crearlos desde cero, y luego... [5] escoger un estilo gráfico y... [6] poner a prueba el resultado.

VEREDICTO

Edición Oficial Española PlayStation Magazine 24

■ GRÁFICOS	Hiperrápidos, pero no lo bastante fluidos	7
■ ACCIÓN	Sencilla y divertida, pero no satisfactoria	7
■ ADICTIVIDAD	Cantidad de carreras más un editor de pistas	7

Tantos fallos tontos no le han hecho ningún favor. *MR2* es un buen juego de carreras de motos, pero no El Gran Juego de carreras de motos que podría ser.

7 SOBRE 10

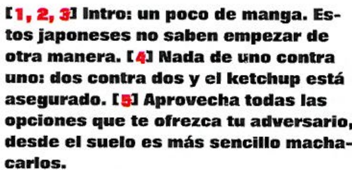








■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Capcom
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.900 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*



[1, 2, 3] Intro: un poco de manga. Estos japoneses no saben empezar de otra manera. [4] Nada de uno contra uno: dos contra dos y el ketchup está asegurado. [5] Aprovecha todas las opciones que te ofrezca tu adversario, desde el suelo es más sencillo machacarlos.



Rival Schools

Por lo visto, la lucha típica cara a cara está pasando a la historia. Si no, que se lo pregunten a Capcom...

Parecía que la batalla por crear el mejor *beat 'em up* para la gris de Sony había terminado. O, al menos, se esperaba un largo período de tranquilidad absoluta tras la aparición del ¿imbatible? *Tekken 3*. Pero un nuevo engendro de Capcom desentierra el hacha de guerra...

Ya conocemos la trayectoria de Capcom y, aunque muchos se limiten a concebirlos como los chicos de *Resident Evil*, han sido durante largo tiempo los reyes de los títulos de lucha, incluso los padres del género. La saga *Street Fighter* fue la gran impulsora de una clase de juegos que siguen engordando el catálogo de cualquier plataforma de videojuegos.

Pero, ¿quién puede vivir únicamente del pasado? Nadie que esté en su sano juicio. Por eso Capcom dirige sus pasos hacia terrenos tridimensionales. De hecho, ya los emprendió en *Street Fighter EX*, pero no supo extraer todo el jugo a los giros de 360º... Y aquí es donde encaja *Rival Schools*.

Hace más o menos un año llegó a nuestras recreativas un título de lucha que ponía en juego unos espectaculares y gigantescos personajes tridimensionales. A este alucinante apartado gráfico se sumaba un desarrollo innovador (aunque no revolucionario) que permitía ejecutar combos empleando dos luchadores de manera simultánea (¿te suena *Street Fighter vs X-Men*?). El argumento nos situaba en un patio de colegio o en un campus universitario, en los que escuelas rivales se enfrentaban en una lucha sin cuartel para demostrarse quién lucía con más orgullo el escudito del cole. Ya te puedes imaginar el tipo de luchadores que aparecían en pantalla: jugadores de fútbol y voleibol, bateadores de béisbol, directores estresados, estudiantes de medicina, empollones repelentes, guaperas de turno, navajeros... En definitiva, el conjunto representativo de los más ilustrados estudiantes y sus prudentes tutores.

Curiosamente, el arcade en cuestión no pasó a formar parte de la inmensa lista de conversiones desestimadas: los de 3D Fighting Development Team se han encargado de traducirlo para PlayStation. Por supuesto, el traspaso de un juego de recreativa a un soporte como la consola doméstica, en muchos casos inferior en prestaciones, tiene sus problemas. *Rival Schools* no escapa a la norma. La placa que se empleó para el arcade es superior a la de PlayStation, así que el equipo ha tenido que trabajar duro para conseguir un producto digno. Pero lo ha logrado.

El aspecto gráfico de *Rival Schools* es genial, iguala al arcade en todos los apartados y lo supera incluso en el terreno de las indumentarias: la versión PlayStation incluye nuevos trajes, y más detallados. Los luchadores

EL ASPECTO GRÁFICO ES GENIAL, IGUALA AL ARCADE EN TODOS LOS APARTADOS Y LO SUPERA EN LAS INDUMENTARIAS.

[1] Batear al enemigo es una actividad corriente en *Rival Schools*. [2] Otra combinación asesina. Marea a tu contrincante hasta que caiga agotado.





Rival Schools

LA JUGABILIDAD ENDIABLADA, LOS GOLPES ESPECTACULARES, Y CAMBIOS DE LUCHADOR UNA VEZ FINALIZADO EL ROUND.

tienen un tamaño impresionante y sólido. Los escenarios son detallados y nítidos...

Por lo demás, la jugabilidad es endiablada, los golpes espectaculares, y cuentas con la posibilidad de cambiar de luchador una vez finalizado el round. Pero eso no es todo. ¿Por qué tiene dos CD?

Bien. El primero, que lleva el explícito nombre de Arcade, es un CD con todas las opciones que estaban disponibles en la recreativa. Reproduce el original tanto en gráficos, como en luchadores y modos, y es rápido, rápido hasta el vértigo.

El segundo CD, Evolution (de regalo), no es la demo de un futuro lanzamiento, sino un juego completamente nuevo con montones de opciones propias. En este CD contarás con los mismos luchadores que en el anterior y varios más (podrás escoger entre un total de 26 personajes, una pasada). Comprobarás que algunos de los conocidos han cambiado de indumentaria. Presumidos...

Rival Schools es básicamente un excelente *beat 'em up*, pero sus creadores han cometido dos errores que le impiden llegar a lo más alto del podio, allá donde campa a sus anchas *Tekken 3*.

El primer error reside en los polígonos: en algunos luchadores se notan demasiado. Las texturas no se han utilizado en exceso. Si tenemos en cuenta lo inmensos que son los personajes de *Rival Schools*, la verdad es que deberíamos estar satisfechos con los resultados. Pero conociendo la capacidad de la consola gris, puede mejorarse.

El segundo, y éste es imperdonable, consiste en que los luchadores tienen muy pocos golpes especiales. Al principio es probable que ni siquiera lo notes, pero cuando seas un auténtico experto tu afán de investigación te pedirá que descubras nuevas combinaciones para quebrantar los huesos de los adversarios, y aquí es donde te verás limitado. Una verdadera lástima.

Pese a estos puntos débiles, *Rival Schools* se encuentra entre los tres mejores juegos de lucha para PlayStation, y lo grandioso de sus combates, sus montañas de opciones y la fuerza de sus gráficos lo hacen totalmente recomendable.

Alternativas...

Tekken 3	10/10	PSM21
Tekken 2	10/10	
Tekken	8/10	
SF+Alpha	8/10	PSM12
Dead or Alive	8/10	PSM20
Soul Blade	8/10	PSM3

LIBRE ALBEDRÍO

Contarás con el entrenamiento *made in* Capcom. Esto quiere decir que deberás aprender tus golpes intentando conseguir la mejor nota posible.



La opción grupo te permitirá escoger de dos a cuatro luchadores que se enfrentarán, cada uno con su pareja correspondiente, a otros tantos luchadores. No es muy original, pero sí satisfactoria.

Si eliges torneo podrán participar hasta ocho colegas, o podrás enfrentarte tú solo contra siete enemigos controlados por la CPU. Esta opción es fantástica para jugar con amigos.



En el modo cooperación eliges a un jugador y un colega escoge otro, de esta forma formáis una pareja. Una vez se haya iniciado el combate, el jugador que no esté en medio de la lucha podrá realizar los golpes combinados cuando le parezca conveniente. Una curiosidad muy divertida.



El modo liga, te introducirá de lleno en una competición de alto nivel. Deberás escoger de dos a seis luchadores y al finalizar cada combate recibirás puntos por victorias o ceros por derrotas. Es como jugar la liga de las estrellas usando los puños en lugar de las botas.













[1] Entrena hasta dominar los golpes combinados. [2] El modo torneo enfrentará a un total de ocho parejas: 16 luchadores en juego. [3] El tamaño de los luchadores es impresionante, lástima de algún que otro poligonillo...

VEREDICTO

GRÁFICOS	Inmensos y súper sólidos	8
ACCIÓN	Contundente, tensa y divertida	9
ADICTIVIDAD	Se echan en falta más combos	8

Luchadores inmensos, ataques combinados espectaculares, infinidad de opciones... Lástima que no tenga más movimientos especiales.



9 SOBRE 10







1 **[1] Aparte de los enemigos convencionales, aparece la estrella de la Liga para complicarte la vida. Pero de vez en cuando consigues darle. [2 - 3] Algunos de los niveles más interesantes son los que se sitúan en los planetas, sobre todo si topas con este enorme robot-araña.**



2

3

Colony Wars – Vengeance

El original era casi una obra maestra. ¿Se ha superado Psygnosis en la continuación?





El *Colony Wars* original (*PSM* 12, 8/10) tenía todos los puntos, junto con el soberbio *G-Police* (*PSM* 12, 9/10), de convertirse en uno de los mejores *blasters* en 3-D para PlayStation. Al igual que en *G-Police*, la presentación superaba el altísimo nivel al que Psygnosis nos tenía acostumbrados desde *Wipeout* (8/10). Los gráficos eran de impacto y contenía un montón de buenas ideas y de detalles interesantes. Por desgracia, a diferencia de *G-Police*, la organización de los elementos no era del todo buena: terminó por sacar un notable alto cuando podría haber obtenido una matrícula de honor.

Ahora, casi un año después, Psygnosis regresa con su anunciada secuela, que además de resolver los problemas del original incluye mejoras y elementos nuevos. Total, que Psygnosis regresa con uno de los mejores juegos de combate espacial para PlayStation. El primer punto de interés es el argumento, que da la vuelta a los temas principales del juego original. En *Colony Wars*, las minoritarias tropas de la Liga de Mundos Libres se rebelaban contra el despótico dominio del Imperio de la Tierra. Como piloto de la Liga que acaba de superar el período de entrenamiento, tenías que emprender varias misiones difíciles contra la armada del imperio y, si era posible, ayudar a la Liga a ganar la guerra y a sellar el agujero negro del Sistema Solar.

Vengeance se sitúa unos años más tarde. Después de que la Liga consiguiera cubrir el agujero, aisló al Sistema Solar del resto de la galaxia. Pero, de ese modo, los anti-

LOS GRÁFICOS NO SÓLO IGUALAN SINO QUE SUPERAN LAS MAGNÍFICAS IMÁGENES DEL JUEGO ORIGINAL.







■ EDITOR	Psygnosis	■ FABRICANTE	Psygnosis
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Combate espacial en 3-D





[1-3] Los informes te dan detalles de la siguiente misión, pero tendrás que adaptarte a los cambios. [4] La Liga tiene muchas naves secretas...

LA SENSACIÓN DE TRIPULAR UN CAZA DE COMBATE ES MAYOR QUE EN OTROS JUEGOS DEL GÉNERO.

guos planetas del Sistema Solar no podían contar ya con los recursos de las colonias, así que empezaron sus problemas de abastecimiento y, con ellos, las hambrunas. Los últimos vestigios del gobierno del Imperio se vinieron abajo y los ciudadanos se dividieron en distintas tribus. El caos se apoderó del territorio y la humanidad pareció condenada a ingresar en una era sombría y confusa.

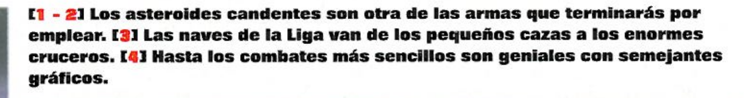
Pero entonces apareció un nuevo líder: Kron. Su figura poderosa y enigmática consiguió que se unieran tribus antes enfrentadas y levantó un nuevo Imperio a partir de los restos del antiguo. Su dominio es ahora casi total, y además ha descubierto el modo de reabrir el agujero galáctico y conducir el nuevo Imperio hacia las estrellas. Está a punto de empezar otra guerra interestelar, porque la armada reorganizada pretende vengarse de la Liga. Una vez más, tu papel es el de un piloto de *starfighter* que ha terminado el período de entrenamiento. Esta vez, sin embargo, combates en las filas del Imperio.

Como era de esperar, la estructura básica del juego no presenta grandes cambios. No eres «Otto, el piloto», pero Mertens tampoco es mal nombre. Tienes que tripular en una serie de misiones importantes, vitales dentro de los planes de Kron para vencer a la Liga y conseguir que el Imperio vuelva a ser la máxima potencia de la galaxia. *Vengeance*, al igual que el original, se basa en una estructura de campañas dinámica, donde el éxito o el fracaso de cada misión afectan al desarrollo de la historia, que en varios momentos se despliega en una serie de magníficas secuencias de vídeo. Si tienes éxito el Imperio conseguirá vencer a las tropas de la Liga, pero si fracasas todo empezará a ir mal para Kron, lo que te obligará a emprender misiones cada vez más desesperadas, hasta que la Liga logre triunfar otra vez.

Los controles, las armas y las naves se parecen también a las del original. La sensación de tripular un caza de combate es mayor que en otros juegos del género. Por ejemplo, si impulsas tu nave en una dirección determinada, continúa desplazándose durante un rato en el mismo sentido. Cuesta un poco dominar la técnica, pero cuando lo consigues puedes poner en práctica diversas maniobras, como acercarte a un crucero enemigo, girar hasta colocarte frente a él y bombardearlo con tus láseres al adelantarlo.

La presentación es todavía mejor que la del título anterior, y se han utilizado a la perfección los modos en alta resolución de PlayStation. Por su parte, los gráficos incluso superan las magníficas imágenes del juego original. Todos los detalles son nítidos y fluidos, y la velocidad se mantiene firme, pase lo que pase en pantalla. *Vengeance*, además de resolver los problemas que presentaba la estructura de misiones del origi-





[1 - 2] Los asteroides candentes son otra de las armas que terminarás por emplear. [3] Las naves de la Liga van de los pequeños cazas a los enormes cruceros. [4] Hasta los combates más sencillos son geniales con semejantes gráficos.






Colony Wars – Vengeance

[1] Otro disparo del robot-araña. [2] ¡Toma eso, Liga del demonio...! [3] A diferencia del juego original, aquí los objetivos están muy claros.



VENGEANCE, ADEMÁS DE RESOLVER LOS PROBLEMAS QUE PRESENTABA LA ESTRUCTURA DE MISIONES DEL ORIGINAL, CONSIGUE MEJORARLA.

nal, consigue mejorarla. Ahora recibes instrucciones sobre tus objetivos, y si fracasas también cuentas con informes en los que se exponen los motivos. Además, las misiones son más complejas, interesantes y originales que antes. Casi siempre debes conseguir varios objetivos y muchas veces tienes que averiguar cómo hacerlo, e incluso tienes que adaptarte a la situación, que va variando a medida que se desarrolla la misión (consulta el recuadro «Los reflejos no bastan»). Pocas veces te limitas a los bombardeos del original, y algunas misiones se llevan a cabo en los mismísimos planetas.

Lo mejor de todo son ciertos elementos que se han añadido en esta entrega: el más importante es la posibilidad de personalizar las naves. A medida que avanza la partida puedes acceder a más naves, como en *Colony Wars*, pero además en *Vengeance* casi siempre puedes elegir cuál pilotarás en una misión, y puedes personalizar cuatro categorías distintas de la nave: la velocidad máxima, la duración de la postcombustión, la fuerza del escudo de defensa y la maniobrabilidad. Cuando logras finalizar una misión obtienes un par de recompensas en forma de detalles técnicos que puedes emplear para aumentar el nivel de estos atributos, lo que te permite ir mejorando la capacidad de las naves a medida que se desarrolla la campaña.

Pero no todo son ventajas. *Vengeance* es un juego muy difícil que requiere una enorme habilidad como piloto y una gran agilidad mental. La dificultad de un juego es una cuestión de gusto y de experiencia, pero aun así pueden hacerse un par de críticas objetivas. El monitor del radar en 3-D es difícil de seguir y poco nítido, hasta el punto de que a veces casi no se ve. El nuevo sistema de objetivos tiene que indicar con una flecha cuál es el próximo enemigo, pero no siempre lo hace. Y además, si bien el nuevo sistema muestra las barras de energía de los cazas enemigos, en las que se ve la fuerza de sus escudos de defensa y el estado de sus cascos, no se ha previsto ningún sistema parecido para las naves más grandes y las instalaciones del enemigo, por lo que es difícil apreciar cuántos daños han sufrido, o incluso si han llegado a sufrir alguno.

Pese a estos pequeños problemas, *Colony Wars Vengeance* no deja de ser un juego soberbio, que consigue ofrecer todo lo que prometía *Colony Wars* y más. Si el juego original era una obra maestra fallida, éste es una obra maestra a secas, aparte de constituir uno de los títulos más adictivos e interesantes que se han editado este año. Te lo recomendamos... si no te dan miedo las dificultades.

Alternativas...

G-Police	8/10	PSM12
Wing Commander IV	8/10	PSM8
Colony Wars	8/10	PSM12

LOS REFLEJOS NO BASTAN...

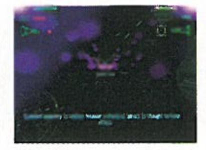
Una de las mejores características de *Colony Wars Vengeance* es la complejidad del diseño de las misiones, en las que tienes que utilizar el cerebro con tanta habilidad como los dedos. En esta misión, por ejemplo, tienes que averiguar la forma de destruir una estación minera de la Liga que parece inmune a tus armas.



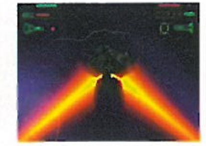
En el informe previo se indica la forma de atacar.



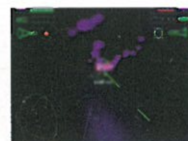
Pero el objetivo resulta indiferente a los láseres.



Por eso, mientras luchas contra los cazas enemigos...



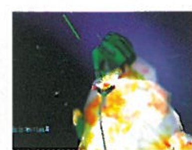
...tienes que incendiar unos asteroides.



Y los arrastras para que choquen con la instalación.



Hazlo cuatro o cinco veces seguidas...



...y no quedará ni rastro de la estación minera.

PlayStation Magazine 24

VEREDICTO

GRÁFICOS	Alta resolución fluida e impactante	9
ACCIÓN	Absorbente y bien dosificada, pero difícil	9
ADICTIVIDAD	Múltiples misiones en un sistema de campañas abierto	8

Sin duda, el mejor juego de combate espacial disponible en PlayStation. Apasionante y muy difícil. No digas que no te hemos avisado...





¡Suscríbete!

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a PlayStation Magazine por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...



¡Una bolsa y un porta-CD de Sony para cada uno de los 10 ganadores!

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

TENCHU™

天誅 STEALTH ASSASSINS™





22 armas diferentes, desde espadas ninja hasta hechizos mágicos.



Inteligencia Artificial del enemigo variable.



Revolucionario sistema de recompensa que incrementa tu pericia y astucia.







C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://WWW.proein.com

[1] Firewitch se sostiene en el aire antes de acometer un ataque en picado. [2] Los personajes empiezan con niveles de energía diferentes (indicados por la barra roja), en busca de nuevas batallas. [3] Algunos de los efectos especiales te dejan ciego. [4] Se puede jugar formando parte del clan de los Teknos, del clan de los Arcane o combinar personajes de ambos grupos.







Unholy War

Crystal Dynamics nos brinda una de tortas intergalácticas con ligeros trazos de estrategia. Algo así como ajedrez con explosiones...

C indy Crawford y Chiquito de la Calzada? ¿Combate cuerpo a cuerpo y estrategia por turnos? Raro, ¿verdad? Pues la nueva creación del equipo que ideó *Pandemonium y Gex 3D* es el curioso resultado de esta extraña asociación. Y, cuando te paras a pensarlo, te das cuenta de que en un buen *beat 'em up* siempre ha habido elementos tácticos para hacer polvo al enemigo, como puede confirmar cualquier experto en *Tekken*.

En esta «guerra profana» aparecen dos razas del planeta Xsarra: los Teknos, que disponen de una avanzada tecnología, y los Arcanes, que son los habitantes nativos, todos preparados para una batalla sin cuartel. Dicho así, el argumento recuerda mucho a *Warhammer*, pero en lugar de contar con grandes ejércitos, en este caso cada bando sólo dispone de siete personajes.

El juego se divide en dos modalidades. La primera, basada en turnos, consiste en un mapa estratégico en el que desplazas a tus personajes con un número limitado de movimientos, y en el que administras ciertos recursos simples. Aterriza en una casilla junto a un enemigo y pasarás al «Combat Mayhem», la otra modalidad del juego, en la que te enfrentas a él en un campo de batalla en 3-D.

La parte táctica de *Unholy War* es un simple juego por turnos, lejos de las escabechinas en tiempo real que introdujo *C&C*, así que la emoción depende del combate. Embutido con tu enemigo en un espacio mínimo, sólo cuentas con unos cuantos ataques para dejar a cero su barra de energía. La lucha, como decíamos, se desarrolla en un escenario en 3-D. Killcycle, un personaje de los Teknos que parece un reactor, puede enterrar con sus bombas a los enemigos terrestres, mientras que el sinuoso Magus tiene la facultad de guiar con su magia a una serie de



[1] La cámara se aleja para mantener a ambos jugadores en pantalla. [2] Los vencedores demuestran su victoria al más puro estilo de los *beat 'em up*.

■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Crystal Dynamics
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Estrategia/combate

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible



[1] La barra amarilla, que indica la energía de ataque, se reduce en función de la técnica utilizada. Los ataques más potentes son los que más energía consumen, pero luego se va recuperando. [2] Los círculos rojos te teletransportan a otro punto del mismo nivel. Son prácticos para evitar ataques.



ATRACCIÓN HEXAGONAL

La parte de estrategia de *Unholy War* está basada en el juego por turnos y recuerda a los títulos bélicos de fantasía anteriores a *C&C*. En esencia, se emplea un determinado número de acciones por turno para desplazar a los guerreros hasta un hexágono cercano al enemigo desde el que se le puede atacar. También hay que recoger el Aur, una energía mística dispuesta en filones a lo largo y ancho del mapa, que te permite utilizar el movimiento especial de tu personaje en el mapa.



Sitúate en una casilla contigua a la de un enemigo y prepárate.



Ambos combatientes se sitúan para afrontar una pelea en 3-D.



Se puede seleccionar la parte de lucha como un juego independiente.



Tras la pelea, el ganador puede ocupar el hexágono de su oponente.

halcones que sortean todos los obstáculos hasta alcanzar su objetivo. Todo se convierte en una caótica ensalada de rayos láser, hechizos y bombas. Por desgracia, el caos no sólo deriva del montón de proyectiles que se ponen en juego: la posición de la cámara no es fija y siempre mantiene a ambos luchadores en pantalla, a menudo con panorámicas tan alejadas del suelo que hacen que te sientas ajeno a la acción. Este hecho, junto con los movimientos limitados, consigue que el combate parezca pobre comparado con tan impresionantes gráficos.

El elemento táctico más importante del juego es enfrentar a tus personajes con enemigos a los que puedan vencer con sus habilidades especiales. No hay equilibrio que valga entre los personajes de un *beat 'em up* decente. Por ejemplo, si eres Brontu, un tipo fuerte, pero lento, siempre saldrás perdiendo con Quicksilver, una veloz señora con traje de gata. Las peleas terminan demasiadas veces en un lío de explosiones luminosas que te dejan desconcertado, preguntándote qué diablos ha pasado. Hasta cuando ganas.

Probablemente, la mejor opción es jugar en el modo de dos jugadores y conocer a los personajes para suplir sus deficiencias.

Crystal ha desarrollado una idea interesante, pero el problema es que ninguna de las partes que integran la acción —estrategia y combate— es demasiado sofisticada. En este caso, podría decirse que uno más uno no suman dos.

Alternativas...

Command & Conquer	9/10	PSM3
Red Alert	9/10	PSM14
C&C Retaliation	7/10	PSM23
Psychic Force	7/10	PSM7

VEREDICTO

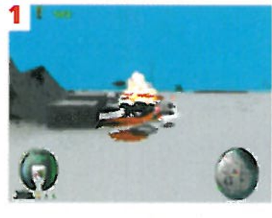
■ GRÁFICOS	Buenos efectos y personajes originales	7
■ ACCIÓN	Diferente pero simpática	6
■ ADICTIVIDAD	Diversos modos de juego pero poca profundidad	6

Un interesante pero no del todo conseguido intento de combinar estrategia y acción. Tiene elementos bastante buenos, pero muy poca sustancia en su conjunto.

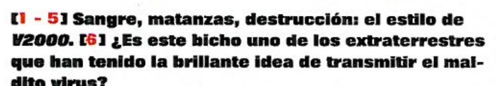
6 SOBRE 10










[1 - 5] Sangre, matanzas, destrucción: el estilo de *V2000*. [6] ¿Es este bicho uno de los extraterrestres que han tenido la brillante idea de transmitir el maldito virus?

V2000

El creador de *Elite* regresa con un nuevo juego para PlayStation. ¿Es éste el futuro de los *shoot 'em up*?

David Braben, conocido sobre todo por ser el coautor de *Elite*, uno de los juegos de ordenador más prestigiosos de todos los tiempos, ostenta también el honor de haber creado el primer título para el malogrado ordenador doméstico Archimedes, que pretendía sustituir al BBC Micro. Este curioso juego llamado *Zarch* era una especie de versión de *Defender* en 3-D, en la que el jugador circulaba por un mundo variopinto, intentando evitar la propagación de un mortífero virus extraterrestre. *Zarch* era muy difícil de controlar, pero aun así se hicieron versiones con el nombre de *Virus* para la mayoría de las máquinas de la época.

V2000 es la continuación de *Zarch/Virus*, y se basa en la misma idea: un virus misterioso se propaga por los mundos habitados de la galaxia, infectando todo lo que encuentra y provocando mutaciones. Tras varios esfuerzos desesperados de frenar el avance de esta plaga, los científicos e ingenieros más importantes del universo se han unido para diseñar una nave de combate que acabe tanto con el virus como con los seres mutantes que éste ha generado. El único problema es que sólo existe un ejemplar de esta flamante máquina

SÓLO EXISTE UN EJEMPLAR DE ESTA FLAMANTE MÁQUINA DE DESTRUCCIÓN Y TE HAS OFRECIDO VOLUNTARIO PARA TRIPULARLO.



[1] Se ha incluido un nivel secreto llamado Zarch para los fanáticos del original. [2] El virus se extiende a una velocidad tremenda. [3] Y procede de las colmenas.







■ EDITOR	UbiSoft	■ FABRICANTE	Frontier Developments
■ DISPONIBLE	Sí	■ GÉNERO	*Shoot 'em up* de estrategia
■ PRECIO	7.995 pesetas	■ JUGADORES	Uno



de destrucción y, como eres el clásico héroe sin cerebro, te has ofrecido voluntario para tripularla.

La acción de *V2000* se contempla desde una perspectiva en tercera persona, centrada en tu fiel bombardero. En cada uno de los mundos, tu principal objetivo es matar a todos los bichos mutantes que encuentres, para debilitar y hacer papilla la colmena extraterrestre desde la que se está propagando el virus. Después puedes aprovechar el portal dimensional oculto en el interior de la colmena para saltar al siguiente planeta amenazado por el virus. Además tienes otros objetivos, como por ejemplo salvar a unas cuantas personas en peligro. Por si fuera poco, cada mundo contiene varios secretos y unas cuantas tareas «opcionales», como transportar a la gente hasta las fábricas aliadas, donde empezarán a producir armamento y *power-ups* extra para tu nave.

La parte más difícil del *Virus* original era la conducción de la nave, que requería horas de práctica. Por suerte, el caza que tripulas en *V2000* puede desplazarse de dos modos distintos (consulta el recuadro de la derecha para más información), por lo que es más sencillo utilizarlo.

También se ha perfeccionado el resto del juego. Para empezar, hay un montón de armas, *power-ups* y demás detalles (incluidos vehículos automatizados que puedes abandonar donde quieras, e incluso un lastre que te permite recorrer el fondo marino). Lo más importante, sin embargo, es que ahora la estructura del juego combina el uso de estrategia y táctica, además de las típicas matanzas y destrucciones de toda la vida.

En muchos de los mundos hay salidas secretas, lo que te permite trasladarte de planeta en planeta de una forma no lineal. Si un mundo determinado te parece demasiado difícil, puedes abandonarlo y regresar a él más tarde. Del mismo modo, en los mundos que has salvado las fábricas continúan produciendo más armas y municiones, y puedes hacerles una visita rápida para abastecerte. En cada mundo hay varias formas de avanzar y lograr tus objetivos: puedes ir simplemente bombardeando todo lo que encuentres mientras tripulas o puedes elaborar un plan detallado que incluya ataques rápidos, cambios de ruta, etc., lo que añade posibilidades al estilo de la resolución de puzzles. *V2000* es muy bueno, exceptuando dos pequeños problemas. El primero son los gráficos, bonitos y detallados, pero con tantos elementos en pantalla, surgen los saltos bruscos y los dichosos retrasos. Hay un segundo problema, más grave: aunque se ha realizado un gran esfuerzo para que el control del juego sea más sencillo que en el original, tampoco es pan comido. Necesitas horas de partida para llegar a dominar los controles de la nave, y también cuesta acostumbrarse y disfrutar de las sutilezas y la flexibilidad de la acción. Si eres un jugador experto y voluntarioso al que no le asustan las dificultades o, mejor aún, si eres un fanático del original, *V2000* te encantará. Pero si eres un jugador medio que sólo busca pasar un buen rato lanzando bombas, lo más seguro es que este título no te entusiasme.



«VAMO P'ALLÁ...»

Una de las características más singulares de *V2000* es que tu fiel bombardero puede desplazarse de dos maneras distintas, cada una con sus ventajas y sus inconvenientes.

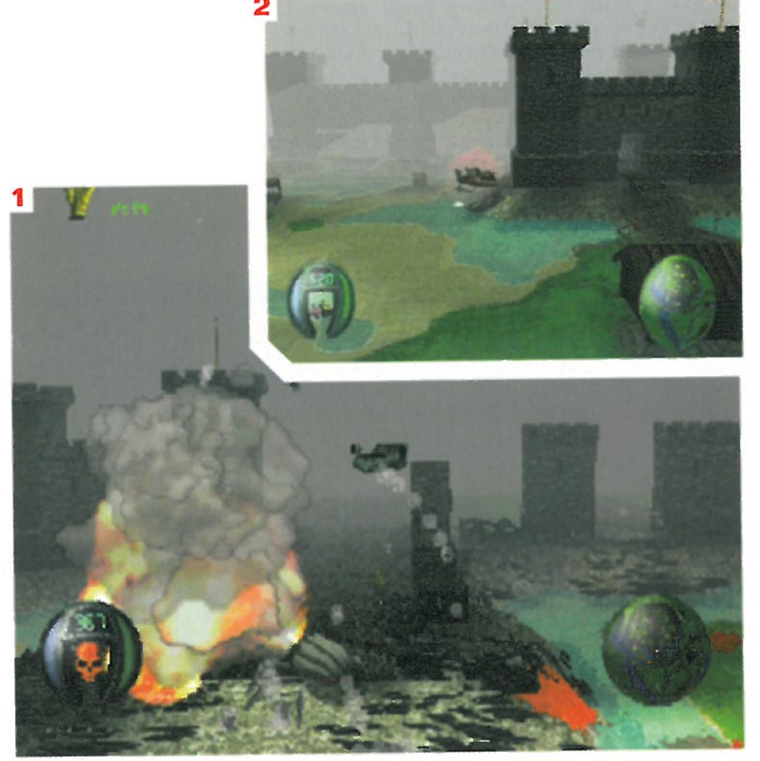


En el modo «hovercraft», tu vehículo flota sobre el suelo, y puedes hacer que gire, levantar o bajar los cañones e impulsarlo hacia adelante o hacia atrás para desplazarte. Es el modo predeterminado, y el más fácil de controlar. Por desgracia, cuando estás en este modo no puedes sobrevolar las paredes o las pendientes acusadas y estás en una situación muy vulnerable frente al ataque de los monstruos volantes.



En el modo de vuelo la nave vuela realmente y puede sobrepasar obstáculos. Las armas se sitúan en la parte delantera y el rotor situado en el centro impulsa el vehículo. Para ganar altura hay que aumentar la potencia desde una posición horizontal, mientras que para desplazarte hay que inclinar el morro del caza arriba o abajo y pulsar el botón de avance. Es más difícil, pero es básico si quieres completar los niveles avanzados.

SI UN MUNDO TE PARECE DEMASIADO DIFÍCIL, PUEDES ABANDONARLO Y REGRESAR A ÉL MÁS TARDE.



[1] La variedad de niveles y de estilos gráficos mantiene el interés de la partida. [2] Igual que la impresionante gama de armas y *power-ups*.

Alternativas...

G-Police	9/10	PSM12
Armored Core	7/10	PSM16
Carnage Heart	8/10	PSM7

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Bonitos mundos en 3-D, pero lentos	7
■ ACCIÓN	Difícil de aprender, pero hiperflexible	8
■ ADICTIVIDAD	Más de 30 mundos y la tira de secretos	9

Una intrigante mezcla de estrategia, táctica y bombardeos clásicos, pero no se lo recomendamos a los jugadores ocasionales ni a los principiantes.

7 SOBRE 10





■ EDITOR	Infogrames	■ FABRICANTE	Gremlin
■ DISPONIBLE	Sí	■ GÉNERO	Juego de carreras cómico
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ JUGADORES	Uno a cuatro

Buggy

¿Hace una carrera de locos y coches de juguete? entre coches de juguete ¡A por ellos!

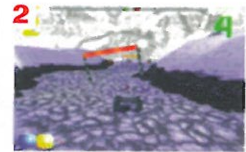
Los simuladores de juguetes reales siempre tienen alguna pega. ¿Un simulador de cometas? Es mejor jugar con una de verdad. ¿Un simulador de muñecas? Mejor ponle el vestidito a la Barbie tú mismo. La única forma de que tenga éxito una réplica digital es que ofrezca algo que supere las prestaciones de su contrapartida auténtica. Aquí es donde viene a cuento hablar de *Buggy* el cochecito, que no es ningún cochecito de bebé, ocupado por un vástago y empujado por su encantadora mamá, sino ¡un simulador de coches de juguete!

«Simulador», en este caso, es una palabra un poco exagerada. Aun así, lo cierto es que en este título te dedicas a recorrer pistas con un cochecito para críos. Como ya habrás imaginado, los circuitos poseen distintas características: puedes elegir entre una playa, un pantano y, faltaría más, un paisaje nevado. Los escenarios son bonitos, pero no muestran excesiva inspiración.

Desde un punto de vista intelectual, *Buggy* no se puede considerar el equivalente en videojuego de *La Trama* de Mamet, así que nos limitaremos a considerar su índice de diversión. Y lo cierto es que es muy entretenido. Ya desde el principio tienes que elegir un cochecito y situarte en un circuito de disposición radial. Cada grupo de pistas forma parte de una sección y mientras las recorres antes de la carrera puedes decidir en qué prueba vas a participar. Una vez empieza la competición, recorres la pista e intentas adelantar a tus rivales con la previsible intención de llegar el primero.

Buggy no es un juego de carreras serio; lo que cuenta es pasarlo bien y tener suerte. Por eso se ha dado cierta importancia a la consecución de *power-ups* a lo largo de la partida. Lo curioso es que se activan al pasar por unas entradas multicolores. Según la velocidad con la que las atraviesas consigues un icono coloreado. A medida que los reúnes obtienes uno de los seis *power-ups*, entre los que hay *speed-ups* que aumentan la velocidad, un dispositivo para congelar el tiempo y un helicóptero.

De entrada, todo esto está muy bien. Hay 16 coches y 16 circuitos «exóticos», obstáculos, saltos, opción de pantalla partida para dos jugadores... No hace falta que sigamos, ¿verdad? El problema de *Buggy* es que su calidad no es más que pasable. No está mal, pero es mediano. Puestos a criticar, el problema del juego es la lentitud de las imágenes cuando se encuentran varios coches en pantalla. La estructura radial es algo confusa y los coches saltan hasta tal punto que su control, en ocasiones, parece arbitrario. Lo bueno es que puedes descubrir un montón de secretos y que la prueba individual puede resultar apasionante. *Buggy* provoca la misma sensación que comerte un kilo de pipas: acabas *empachado*, pero no *satisfecho*.

1 
2 
3 

[1 - 2] Eres el cuarto. Sois cuatro. Las cosas no pueden irte peor. [3] En términos gráficos, la verdad es que no es gran cosa.

Alternativas...

Circuit Breakers	8/10	PSM10
Micro Machines V3	8/10	PSM4
Formula Karts	7/10	
Ayrton Senna Kart Duel	4/10	

1 
2 
3 

[1] Después de un par de intentos, ni siquiera los niveles nevados te causarán mayor problema. [2] En esta parte tendrás que conducir como un hombre. Sí, señor. [3] La clave es aprenderse los recorridos.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Bonitos, pero el movimiento es algo brusco	6
■ ACCIÓN	En algún punto entre pelín o muy aburrida	6
■ ADICTIVIDAD	Los expertos lo dominarán en un santiamén	5

Divertido, pero sin el toque de calidad al que empezamos a acostumbrarnos. Las intenciones eran buenas, pero el resultado no es espectacular.





FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
GameSHOP
YA LOS PUEDES COMPRAR EN TU TIENDA GameSHOP MAS CERCANA, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO
967 507 269
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680
LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428
MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146
PONTEVEDRA (Vigo)
PROXIMA APERTURA
SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775
PlayStation
P.V.P. 7.490
ESCAPE OR DIE TRYING
O.D.T
PlayStation
P.V.P. 6.990
PSYGNOSIS
PlayStation
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226
O.D.T. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited. All rights reserved.
© 1998 Psygnosis. Developed by by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd.

Concurso









Bueno, bueno. Empezábamos a preguntarnos si había alguna ley en PSM por la que todos los concursos tenían que ser de juegos. Y antes de que acabásemos de formularnos la pregunta, Casa de Software nos resolvió el dilema: «¿Quién quiere sortear periféricoooos?» ¡NOSOTROS!

casa / de software

Las preguntas

¿Qué juego tiene a un tal Solid Snake como protagonista?
¿Tendrá Quake II opción multijugador?

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *CASA DEL SOFTWARE*
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:...

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País:...

Teléfono:..

Las bases del concurso

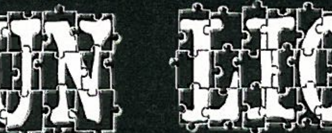
1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

El premio

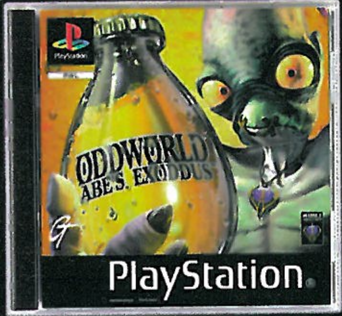
Diez de los acertantes, por orden de extracción, conseguirán uno de los cuatro kits de actualización Dualkick 3D, o uno de los tres módulos de memoria de 8 bloques, o bien uno de los tres módulos de memoria de 24 bloques de Casa de Software



ESTAS HECHO UN LIO







SABES QUE LOS QUIERES

PERO TE PUEDES QUEDAR SIN ELLOS

PORQUE NO SABES DONDE COMPRARLOS



O PORQUE NO LOS TIENEN



O PORQUE NO TE LOS RESERVAN

O PORQUE TE DICEN QUE "A LA COLA"







O PORQUE NUNCA LES LLEGA

O PORQUE NO LOS COMPRAS EN GameSHOP

YA LOS PUEDES COMPRAR EN TU TIENDA GameSHOP MAS CERCANA, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO

967 507 269

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

PONTEVEDRA (Vigo)
PROXIMA APERTURA

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

A CORRER

Soy uno más de los que pasamos de los treinta, tengo una PSX y procuro disfrutarla lo máximo posible, dentro de lo que mi tiempo libre me permite. Quisiera que me solucionarais un pequeño problema que tengo con *Colin McRae Rally*. He terminado los tres modos de dificultad (Novato, Intermedio y Experto) en primera posición y al finalizar en el modo experto en pantalla junto con los títulos de crédito me da tres claves secretas: MACMIRROR, MACREVERSE Y MCNIGHT.
Las inserto en la pantalla de nombre de piloto, pero no hay diferencia alguna con respecto al juego original. ¿Qué estoy haciendo mal? ¿Disponéis de algún truquillo para *Colin...*?
Respecto a *GT*, he de decir que me parece un gran juego, pero con alguna contradicción. Mientras en carrera no tengo ningún tipo de problema para ganar (cualquiera de ellas, incluidas las de largo recorrido) a la hora de «sacar» ORO en el carnet A y A1, me resulta casi imposible marcar los tiempos que pide (tengo tres oros en A y ninguno en A1). ¿Hay alguna forma de conseguirlos?

Manuel A. Antomil Braña
(Pontevedra)



Vaya, pues no vamos a servirte de gran ayuda. Nosotros también nos hemos encontrado con el problema del que hablas en *Colin McRae Rally*. Los chicos de Codemasters nos pasaron un código secreto para acceder a todas las pistas y coches —OPENROAD— y... no funcionaba. Pena.
En cuanto a *GT*, tampoco podemos ayudarte. En efecto, las carreras son mucho más fáciles de superar con éxito que los aprobados de carnet (aun sin aspirar a las copas de oro). No siempre es fácil ajustar el nivel de dificultad de todos los aspectos en un juego, y menos cuando es tan enorme como *GT*. Otra vez: pena. No obstante, intentaremos encontrar todas las respuestas a tus preguntas antes de que expires tu último aliento.

TÚ VE JUGÁNDOTE LA REVISTA

Os sigo desde *PSM* 19. Espero que publiquéis esta carta lo antes posible. Un amigo mío me ha dicho que, con tantas cartas que debéis recibir, la mía no la publicaríais hasta el número de febrero, y nos hemos jugado la revista de este mes...
1. ¿Saldrá *FIFA '99*? ¿Cuándo?
2. ¿Es verdad que se van a vender pegatinas de videojuegos especiales para decorar la PlayStation? ¿Cuándo empezarán a venderlas? ¿Serán caras?
3. Me he enterado de que va a salir un juego que promete bastante, *Parasite Eve*. ¿Qué opináis de él? ¿Cuándo estará disponible en España?
4. He leído que *Silent Hill* es un juego bastante bueno y que la intro supera a la de *Resident Evil*, y el juego en sí supera a *RE2*, ¿es eso cierto? ¿Queda mucho para que salga en España?
5. ¿Habéis pensado en hacer un programa de televisión dedicado exclusivamente a PlayStation?
Por favor, publicadme la carta cuanto antes, porque si lo hacéis a partir de febrero ¡me va a costar 995 pesetas!

Julián Santamaría
(Barcelona)

¿Qué es eso de jugarse la *PSM* con los amigotes? ¿Te crees que somos un puñado de garbanzos en una partida de mus? Vergüenza debería darte.
1. Sí, y puedes ir por él a principios de diciembre.
2. ¡Quién sabe! Pero que conste que nosotros no sabemos nada de ello.
3. *Parasite Eve* es un clon de *Resident Evil* con algunos elementos más de rol, pero... no por ello deja de ser un clon de *Resident Evil*. Nosotros hemos jugado bastante, y la verdad es que, aparte de unas cuantas secuencias de vídeo que quitan el hipo, no nos ha impresionado demasiado. Como *Resident*, utiliza personajes renderizados en 3-D sobre fondos 2-D, pero con menos calidad de detalle. Lo más probable es que aparezca a principios de 1999.
4. *Silent Hill* va a dejar a todos con la boca abierta. Cierto, recuerda mucho a *RE* por su estética, su argumento y sus enemigos, pero... ¡es 100% en 3-D! Los efectos de luz (como cuando el protagonista se cuelga una linterna del cuello y se adentra en una casa abandonada en mitad de la noche) son increíbles, las texturas sólo comparables a las de *Small Soldiers* o *Shadow Master* y la música... ¡brrrrr! Konami va a dar la campanada con *Silent Hill*: es el *RE* en 3-D que llevábamos años esperando y que Capcom no ha sabido darnos. Pero su lanzamiento todavía no está confirmado.
5. Hemos pensado muchas cosas. Es lo único que podemos hacer, cuando la directora nos arrebata la consola y se la lleva al despacho. Cualquier cosa menos trabajar... Parece que te acabamos de ahorrar 995 pesetillas, ¿no? Nos debes una (por lo menos).

QUERIDOS REYES MAGOS...

Quería saber si me podíais mandar un póster de cualquiera de estos tres juegos, *Tekken* 3, *Crash Bandicoot* y *Moto Racer*. Bueno, si me mandáis los tres os lo agradecería mucho. ¿Me podríais mandar el catálogo de MegaJuegos? (viene en la guía de compras del número 22). ¡Ah! También quiero que me enviéis un CD que incluya los mejores juegos del mundo PlayStation.

Daniel Labrador Naranjo
(Cádiz)

Odiamos reconocerlo, pero... lo que necesitas es *vil metal*. Llénate los bolsillos de mucho metal, cuanto más vil, mejor, y ve a una tienda de videojuegos cualquiera. Estarán encantados de atenderte.

FE DE ERRATAS

¡Estoy indignado! Acabo de comprar el número 23 de vuestra revista y, al leer el artículo sobre *NFL Extreme*, encuentro: «¿Otro juego de fútbol americano? ¿No teníamos suficiente con *Jonah*?»



1. *Jonah Lomu Rugby* no es un juego de fútbol americano, sino de rugby. Es igual que comparar la velocidad con el tocino, o si os es más fácil, decir que el voleibol y el balonmano son el mismo deporte porque ambos se juegan con las manos.
2. No tenemos suficiente con *Jonah Lomu Rugby* de Codemasters porque,

sencillamente, no se distribuye en España. Lo he buscado hasta debajo de las piedras y al final lo he tenido que comprar en Inglaterra. Una pena, porque sí se distribuye para PC y Saturn.
3. Por si no conocéis el juego de rugby, Jonah Lomu es el nombre del mejor ala del mundo en estos momentos. Juega en la selección de Nueva Zelanda (All Blacks), tiene un peso de 110 kg. y una altura de 1,92 cm. Una figura indiscutible en la última Copa del Mundo celebrada en Gran Bretaña.
4. En cuanto al juego, es genial, con todas las selecciones actuales, con los nombres de sus jugadores reales, con una jugabilidad extraordinaria y con unos gráficos aceptables. Os aconsejo que lo probéis.
Por último, ¿no habréis confundido el nombre de Jonah Lomu con el del mítico entrenador de fútbol americano John Madden? Me gustaría pensar que ha sido así. Por favor, no descuidéis estos detalles, que son los que hacen grande una revista como la vuestra.

Antonio Rodríguez González
(Almería)



Decididamente, se nos fue el santo a las alturas mientras escribíamos la entradilla de *NFL Extreme*. Suponemos que tu JUSTA indignación no te permitió seguir leyendo porque, de otro modo, hubieses comprobado que en el texto NO metimos la gamba: nuestros dedos teclearon *Madden* sin problemas.
Conocemos *Jonah Lomu Rugby* bastante bien, aunque no seamos entusiastas de este deporte. Nos llegó una beta hace muuucho tiempo, e incluso publicamos un PrePlay sobre él en *PSM* 3, porque su lanzamiento sí estaba previsto en un principio. Sin embargo, Konami, que iba a encargarse de su comercialización en España, terminó por abstenerse, en la convicción, suponemos, de que lanzar un juego que comprarían a lo sumo 30 o 40 usuarios de PSX en todo el país era un negocio muy poco rentable. Cosas de la vida.
En cualquier caso, sentimos el lapsus. Todavía nos estamos fustigando por ello.

AHORA QUE HEMOS INTIMADO...

Hola de nuevo, os escribí el mes pasado y me publicasteis las dos cartas, cosa que os agradezco, pero esta vez os escribo para haceros una pequeña crítica. Espero que la publiquéis y no os escondáis, aunque os sigo desde el número uno y sé que ante las críticas también dais la cara. Y ahí viene mi crítica, por el CD de *Tekken* 3, que venía con *PSM* 22. Creo que sólo UNA demo, por muy bueno que sea el juego, es poco. Y no me vengáis con que acaba de salir al mercado o que es un bombazo, porque también publicasteis demos de *Resident Evil 2*, *Tomb Raider 2*, *GT*, *Colin McRae* y *Crash Bandicoot 2*, sólo por mencionar algunas joyas, y todas venían acompañadas por otras cinco o seis demos más. En definitiva, prefiero cantidad a calidad. Como sois una revista competente, creo que nos podéis ofrecer cantidad y calidad como hasta ahora, espero que no cambiéis.

Alfonso Romero San Juan
(Barcelona)

¡No puedes estar hablando en serio! ¿Preferirías un CD con 20 demos de simuladores de golf, de billar y de bolos, por ejemplo, antes que una sola demo de un Gran Juego? Habráse visto... Seguro que muchos se te echan encima cuando lean tu carta. El mes que viene nos escribirán cientos y cientos de personas poniéndote verde —¡HACEDLO, OH LECTORES SAPIENTÍSIMOS!—, y no tendremos más remedio que publicar sus cartas, claro... Bueno, es igual, aquí tienes la de este mes, con *TR3* y la tira de cosas más. Para que veas que te hacemos caso.



NOS GUSTÓ EL SOBRE

Me llamo Daniel y tengo 28 años. Espero que me publiquéis la carta: es tan difícil salir en vuestra revista que uno no sabe que inventarse para llamar vuestra atención.
1. Hace un tiempo me hice con un juego que se llama *Time Commando* y me ha sorprendido porque es mucho mejor de lo que me esperaba, ¿hay algún juego que se le parezca? (me da igual que sea antiguo).
2. Jugamos a *Tekken* con amigos y cada uno elegimos un personaje, ¿cómo puedo vencer a Eddy y a Hwoarang? ¿No creéis que hay un poco de favoritismo con esos dos personajes?
3. ¿Por qué en la demo que venía con *PlayStation Especial Fútbol* no vienen *FIFA '98* o *Francia '98*? ¿De dónde sacáis las demos? ¿Os las pasa el editor o el fabricante? La verdad es que en esto estoy un poco verde. ¿Cómo consiguen hacer que no puedas jugar lo que quieras?
4. Vamos a hacer un concurso de *Tekken* en Zamora, ¿hay que pedir algún permiso?
Gracias por vuestra ayuda y una puntualización: los mejores anuncios televisivos son los de PlayStation.

Daniel Alonso Lorenzo
(Zamora)



1. Varios, pero ninguno que merezca la pena.
2. ¿Favoritismo por Hwoarang? ¡Ni mucho menos! Es el único personaje con el que ninguno de los botones funciona como ataque por sí solo (ha de combinarse siempre un botón con otro, o con una dirección). En todo caso, podría decirse que es más fácil ganar con el señor Gordo, pero la verdad es que, si consigues encajarle un golpe, su capacidad defensiva es irrisoria. Hwoarang, Heihachi y Jin Kazama son los más difíciles de controlar, y los que mejor recompensan tus esfuerzos por aprender.
3. El editor que lo considera oportuno nos cede una demo de determinado título, y el que no quiere, pues no nos cede nada. Una demo puede consistir en un solo nivel del juego, pero también pueden inhabilitarse ciertas opciones (al fin y al cabo, no es más que un programa informático). La razón de ser de una demo es que puedas ver de qué va el juego. Por eso se llama «demo» (demostración), y no boina, por ejemplo.
4. No, siempre que juguéis con versiones legales del juego. De todos modos, no estaría de más que os pusierais en contacto con el servicio de atención al cliente de Sony para que os asesoren. El teléfono es el 902 102 102.

EFEBOS

Me llamo Alberto, tengo 14 años y un par de dudas sobre mi querida consola.
1. ¿Vale la pena comprarse una tarjeta de memoria de 120 bloques?
2. ¿Podríais ampliar un poco la sección Top Secret? Estoy harto de no encontrar ningún truco sobre mis juegos en la revista. Además, no siempre tienen que ser juegos nuevos, que uno no es Papá Noel.
3. ¿Saldrá a la venta *Resident Evil* 3 antes de diciembre? ¿Y *Tomb Raider 3*? Si es así, ¿cuánto valdrán?
4. ¿Habrá un adaptador de juegos de PSX2 para PSX?
5. ¿Puede alguna alma benevolente darme trucos de *Dragon Ball Final Bout*?
6. ¿Podríais aconsejarme sobre que *beat 'em up*, que *shoot 'em up*, qué aventura gráfica y qué juego de carreras y/o fútbol debería comprarme (*Resident Evil* 2 y *GT* ya los tengo)? ¿Podríais decirme sus precios?
7. ¿Conocéis alguna tienda especializada en juegos PlayStation?

Albert Prior
(Barcelona)

Por fin alguien imberbe, ya era hora.
1. Puede que sí, depende de los juegos que tengas y los que pretendas comprar en el futuro. Cada vez hay más juegos que permiten guardar *replays*, y algunos ocupan varios bloques de memoria. No obstante, asegúrate de que la tarjeta que compras es de calidad. Lo mejor, si quieres evitarte líos, es que compres dos y guardes todas las partidas en ambas, de forma que, si una se estropea, siempre tengas una copia de seguridad. Es un engorro, pero sale mucho más barato que comprar 240 tarjetas normales...
2. No, la verdad. ¿Que por qué? Eso es *Top Secret*, amigo... Falta de espacio, pero se hará lo que se pueda. De todos modos, de vez en cuando nos descolgamos con un librito de trucos (con *PSM* 20, por ejemplo), y en ellos, además de lo último, también encontrarás trucos de juegos prehistóricos.
3. *Tomb Raider 3* sí (8.990 pesetas), pero a *Resident 3* le queda un poco más. Por desgracia, dicen las malas lenguas que saldrá primero para Dreamcast (Capcom nos ha traicionado...).





4. Hay preguntas que no tienen respuesta: simplemente, un buen día, se responden a sí mismas (aunque todos en redacción tenemos muy claro cuál será la respuesta a esta pregunta, y empieza por una enorme «N»...).
5. Aquí no existen ese tipo de almas..., y es que hay que ser muy benevolente para jugar a ese juego, reconócelo. A ver si alguien te responde vía *feedback*.
6. *Tekken 3, Metal Gear Solid, ISS '98* y *C3 Racing, Colin McRae Rally* o *Toca 2*. La pugna entre estos tres últimos acaba de empezar, pero los demás son los reyes indiscutibles en sus respectivos géneros. El precio de todos ellos oscila entre las 8.000 y las 9.000 pesetas.
7. Bueno, siendo de Barcelona capital, puede venirte bien cualquier Centro Mail, por ejemplo.

LA JET SET

Soy el mundialmente conocido Alfonso Quintas. Tenéis suerte de que os haya escrito porque, un día, cuando entré en mi kiosco habitual a comprar el diario *Marca*, hice el esfuerzo de elevar la vista hacia el estante superior, donde reposaba una llamativa portada de *PSM*. Le eché un vistazo allí mismo y la verdad, me pareció bastante apañadito. Casualidades de la vida, yo tenía una PlayStation, así que desenfundé mi cartera y saqué el dinero (hablando de dinero, ¿por qué no rebajáis el precio?) Ya en casa, la examiné minuciosamente, me gustó y a partir de entonces la compro todos los meses. En fin, suerte para vosotros, claro. Ya me podéis seleccionar porque, en serio, venderéis mucho más.
Bueno, vamos a entrar en materia:
1. Como adicto a los deportes, me gustan los juegos de este género. Me encantan los de fútbol, baloncesto, *snowboard*, pero qué hay del tenis... Llevaba meses esperando un buen juego. En esto salió allá por febrero *Tennis Arena*, aunque según vosotros es una fantasmada. Otra decepción. En las páginas de publicidad de *PSM* 22 vi *All Star Tennis '99*, ¿merecerá la pena? ¿Cuándo estará disponible? ¿Lo analizaréis? ¿Saldrá otro próximamente?
2. Estoy algo confuso. Quiero comprarme un volante para PSX y no sé por cuál decidirme: ¿Mad Catz? ¿Race Leader 32? ¿Gamesteer?... ¿Me podéis aconsejar teniendo en cuenta precio, compatibilidad con juegos y cualidades?
3. Ahora una opinión personal, ¿por qué no dejará PSX de sacar a la venta juegos basura como *Nagano '98*? Aunque de gráficos no está mal, el juego tiene una lentitud pasmosa. Pero, como ése, muchos otros dignos de una Atari.
4. ¿Cuándo llegará al mercado la nueva versión de *FIFA*? ¿Habrá cambios significativos? ¿Cuáles?
5. ¿Habrá segunda parte de *Time Crisis*?
6. Por cierto, una sugerencia: ¿está en proyecto algún juego exclusivo de la Champions League? Buena idea, ¿no?
7. ¿Algún juego de motociclismo a la vista?
Bueno, ya me he cansado de escribir. Se os acabó la suerte. No, ahora en serio, ¡por favor, publicadme la carta!
Alfonso Quintas Pérez
(Vigo)





¡No puede ser cierto! Tú, oh Señor, ¿compras nuestra revista cada mes? ¡Qué gran honor, qué sublime felicidad colmará a partir de ahora nuestras vidas...! Nos has conmovido.
0. Los de redacción somos los que empujamos la nave, no los que le ponemos precio.
1. Juegos de tenis: *All Star Tennis '99* es una pasada. Captura de movimiento, deportistas reales, pistas reales, juego en tiempo real... Ubi Soft ha dado en el blanco, por fin, en el desértico género de los simuladores de tenis (porque las cosas que hemos visto hasta ahora no se pueden tildar de «juegos», desde luego).
2. Del precio no te fíes demasiado, hay gran diversidad entre tiendas. Cualquiera de los que mencionas está bien, aunque nosotros nos quedamos con el Race Leader y el V3. No obstante, ahora están saliendo al mercado algunos cacharros compatibles con el efecto Dual Shock, con ejes que vibran. Piénsatelo (y pruébalo antes de comprarlo, que las apariencias engañan).
3. Sí, es verdad. Un alto porcentaje de los juegos que Sony acepta para su consola tienen gráficos rupestres. Por suerte, aquí estamos nosotros, para enseñaros lo que es bueno y lo que es malo.
4. *FIFA '99* saldrá a la venta la primera quincena de diciembre. El título presenta excelentes mejoras en la CPU, diseño... Pero seguro que ya te has leído el reportajillo sobre lo último de EA Sports que publicamos en *PSM* 23.
5. Sí, claro. Todavía no hay fechas, pero sí. ¿Has visto el arcade? Una pasada, ¿eh?
6. Una idea genial, a la altura de tus virtudes.
7. Por ahora no hay nada que merezca la pena de verdad. Bueno, *Road Rash 3D* no tiene desperdicio, pero no es motociclismo propiamente dicho...

SED DE RESPUESTAS

Hola, me gustaría que me contestarais estas preguntas:
1. ¿Cuál de estos dos juegos me recomendáis: *Lomax* o *Rayman*?
2. Tengo un problema con la tarjeta de memoria: no sé formatearla, y el problema es que la formateo con el juego *FIFA '98*, pero sigue apareciendo la misma frase: «tarjeta sin formatear».
3. ¿Me podéis dar alguna contraseña de *Hercules*?
4. Tengo *Rage Racer* y no puedo cambiar de coche ni de pista, ¿tiene algo que ver con que sea una demo?
5. ¿Qué juego es mejor, *Gran Turismo*, *Resident Evil* 2 o *Batman & Robin*?
6. Otra cosa, ¿*FIFA '98* es igual que *Copa del Mundo Francia '98*?
7. ¿Tenéis algún truco para *Tomb Raider 2*?
José Alberto García García
(Asturias)

1. *Lomax* es más trepidante, pero *Rayman* es más completo. Nosotros nos quedaríamos con *Lomax*. En cualquier caso, ambos son en 2-D, y ninguno está a la altura (ni muchísimo menos) de la 32 bits de Sony. ¿Qué tal *Rayman 2*? Lo vimos hace poco en la sede de Ubi Soft y su jugabilidad es enorme.
2. Puedes hacerlo desde el menú principal que aparece en pantalla cuando enciendes la consola (con la tarjeta en el puerto 1) sin ningún juego colocado. Señala «Delete», selecciona el *slot* que quieres borrar, di que *sí* y ¡tachán! Ya está. Si, después de hacer todo esto, la consola te dice que no puede borrar, es que la tarjeta de memoria está defectuosa (tendrás que reclamar en la tienda donde la hayas comprado).
3. Pues la verdad es que no, lo sentimos.
4. Por supuesto. Por eso es una demo, si pudieses acceder a todas las pistas y coches no tendrías que comprar el juego...
5. Si hay que elegir, *GT*.
6. Parecidos, pero no.
7. La verdad es que tampoco.

¿EL SHOW DE BILL COSBY?

Hola tengo 13 años, os sigo desde *PSM* 2 y tengo que deciros varias cosas:
1. Leí la carta de Adrián Álvarez de Sevilla en *PSM* 21 y vi lo del juego *Clone* de Yaroze. A mí también me ha pasado, pero sólo una vez, ya no he vuelto a conseguirlo. El famoso creo que era Bill Cosby.
2. ¿Podéis poner en la sección de trucos algunas contraseñas para *Tekken* 3?
3. Me he comprado una pistola para PlayStation, ¿qué juegos de acción me aconsejáis además de *Time Crisis*?
4. ¿Hay algún truco para conseguir más pistas en *Cool Boarders*?
Miguel Lorenzo Muñoz
(Almería)

1. ¿Por qué todo el mundo lo ve menos nosotros?
2. El pasado mes publicamos una superguía del juego: *Tekken 3 PlayStation, Guía y Estrategias*. Imprescindible e inimitable.
3. *Judge Dredd*, aunque no es comparable a *Time Crisis*.
4. Sentimos decirte que el primer juego sólo tiene las tres pistas que ya conoces.

NAVIDADES

Hola, visto que se acercan las Navidades, estoy intentando documentarme sobre juegos y se me han planteado unos cuantos dilemas:
1. ¿*MediEvil* o *Spyro the Dragon*?
2. ¿Saldrá *Parasite Eve* estas Navidades?
3. ¿Qué RPG me recomendáis?
4. ¿Está Gameshark comercializado en



¿Subes o bajas?
989 SPORTS
COOLBOARDERS 3™
Da lo mismo.
Ahora tienes más pistas, más tablas y más rivales con los que competir.
Así que ya sabes, si te gusta la nieve, te vas a poner las botas.
Coolboarders 3. Más alto, más lejos, más rápido.
1 ó 2 Jugadores
Tarjeta de Memoria 1 ó 2 bloques
Función vibratoria compatible
DUAL SHOCK™
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Cool Boarders is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Designed and developed by Idol Minds, LLC. Published by 989 Studios. 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 1998 Sony Computer Entertainment America Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA



España y, en tal caso, bajo qué nombre y qué precio tiene?
Francisco Baigorri
(Internet)

1. Cualquiera, son muy buenos. De acuerdo, nosotros preferimos *Spyro The Dragon* (9/10, *PSM* 24), aunque, claro, *MediEvil* (9/10, *PSM* 22)...
2. Parece ser que se retrasará hasta principios del año que viene.
3. ¿Aparte de *Final Fantasy VII*? *Alundra*, por supuesto. Y *Wild ARMs*.
4. De momento, este producto no está disponible en España. Lo más parecido a GameShark es un dispositivo llamado Action Replay que distribuye Datel. Lo puedes encontrar por unas 10.000 pesetas.



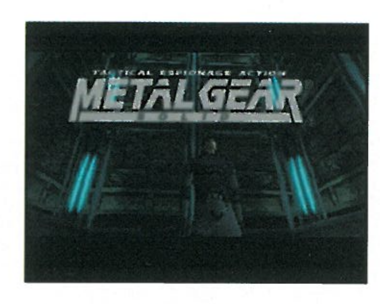
¡ÁNDALE, GÜERO!

Soy un súper adicto a la Consola Gris. Aquí en México todavía es algo desconocida, pero para los que ¡ya! la tenemos es algo increíble y fascinante. Déjenme decirles que la Consola Gris dio señales de vida en julio de 1996 aquí en México. Yo me hice con una consola en enero de 1998 y mi primer juego fue *Resident Evil* en su primera parte. Fue algo extraordinario y ténganlo por seguro que no me dio por salir a la calle armado y darles de plomazos en la cabeza a la gente (en alusión a su reportaje de mayo acerca de la violencia en los videojuegos, *PSM* 17).
La revista que ustedes editan nos llega un poco tarde a México. La que salió este mes fue la número 17 que corresponde ¡al mes de mayo! (oh, Dios, qué tardanza). Quisiera saber por qué las demos sólo son válidas en España.
En su revista *PSM* 17 aparece el nuevo *RE2*, que según ustedes salió a la venta en mayo, acá en México salió en abril (por fin nos adelantamos). Quisiera informarles que *RE2* ya es un terreno completamente explorado. Aquí en su análisis les faltó decir que *RE2* tiene dos finales con cada personaje, dos con Leon y dos con Claire, en donde se enfrentan cada uno a dos jefes diferentes, uno en el laboratorio y el otro arriba del tren de escape. Este jefe parece una gran gelatinota asquerosa, además tiene como recompensa tres armas de munición ilimitada como una bazooka, la ametralladora, y otra parecida a la de *Terminator*, una súper metralleta que gira y dispara a las demás. Cuenta con dos cambios de ropa para Leon y uno para Claire. ¿Dónde se consigue esto? En las gavetas del primer cuarto oscuro en la comisaría, pero... oh, Dios, ¿dónde está la llave? Ahí está el secreto. También existen dos submisiones con el cuarto superviviente llamado Hunk y el otro llamado Tofú, y ahí sabrás lo que son hordas de zombis. Y ¿cómo llegan a estas dos submisiones? Ahí está el secreto.
Si alguien está interesado en saber todos los secretos de *RE2*, por favor escríbanme y yo con gusto se los digo. Tengo todos los secretos de *RE2*, *Mega-Man*, *Dragon Ball Final Bout GT*.
Ésta es mi dirección:
Calle S-6 # 328
C.P. 66600
Col. Metroplex apodaca N. 1
Monterrey, Nuevo León. México
Marco Antonio Islas Rivas
(México)

Sin duda sabes muchos más secretos de *RE2* que nosotros, por lo que lo único que podemos hacer es... arrodillarnos ante ti. La tarea de exterminar zombis es un bien social, y como tal debería ser reconocido. Seguro que alguno de nuestros lectores *de acá* necesitan tu ayuda. En *PSM* sólo hemos tenido el placer de conocer a la masa gelatinosa del tren, ésa de la que hablas (por cierto: una secuencia alucinante, aún mejor que la del principio). *PSM* llega con escandaloso retraso a Iberoamérica, es cierto, pero no nos preguntes por qué: en redacción hacemos lo posible para que esté en la calle justo antes del mes que se anuncia en su interior... Lo que sí podemos decirte es por qué no te sirve nuestro CD de demos: tu sistema de televisión es NTSC, tan distinto de nuestro PAL que ni siquiera reconoce la señal. Por nuestra parte, no podemos hacer otra cosa que contestar a tu carta (ya ves cuándo nos ha llegado, es posible que para cuando te llegue a ti esta respuesta ya estés aporreando los mandos de la PSX2 y jugando con *Resident Evil Veinticatorce*).

ÉSTA ES MI VIDA

Hola, soy lector vuestro desde el primer número, y no entiendo cómo hay gente que os lee desde números más recientes, siendo como sois la razón de que pueda levantarme a las siete cada mañana.
Pese a mi corta edad (16), nací entre muñecos articulados y ordenadores gigantes, pero entonces conocí a la inspiradora inicial de cualquier sistema de entretenimiento más asequible que un ordenador, la NES, que me mantuvo en vilo durante largas noches, junto con la versión Sega Master System 2 y su *AlexKid*. Luego pasé a disfrutar de mi actividad favorita, la GameBoy. Años más tarde adquirí la primera gran potencia, la SNES, y su plagio, la MegaDrive, que no tenía nada que me entusiasmara y que sólo innovó con la aparición de EA y sus múltiples *FIFA*.
Pero aquel niño que soñaba con el avance tecnológico conoció a su primera novia formal, la todopoderosa PlayStation y su gran variedad de títulos. También adquirí un Pentium, que no estaba a la altura de la gris, ni mucho menos. También hubo otra de la que me deshice rápidamente, la N64, con sus juegos infantiles y siempre iguales, que pasaban de llamarse X a SuperX y más tarde SuperX64. No se acercaban ni a la diversión que me suponía programar mi calculadora y crear mis propios juegos, algunos más adictivos que los de «esa» máquina. Hasta un Tamagotchi y un mini pac-man de llavero resultaba más entretenido...
Y aquí estoy, relatando mi vida electrónica y esperando la aparición de *ISS Pro '98*, que, como ya he supuesto, se retrasa debido a la demo de *Metal Gear Solid* que incluirá y que, sin duda, me va a gustar. La reservaré esperando la aparición de la que será la PlayStation 6 de 4096 bits (si calculo una nueva versión de PSX cada cinco años y doblo el número de bits) y del próximo ejemplar de vuestra revista. Espero que *PSM* continúe así, hasta que su número tenga más de cuatro cifras y las demos superen la capacidad del ordenador más potente de nuestros tiempos.
K.
(Barcelona)



Tu bautizo debió ser una ceremonia más bien escueta, K, pero no por ello mereces menos atenciones. No estamos del todo de acuerdo con tu opinión sobre la MegaDrive, pero sí con todo lo demás. ¿Qué más podemos decir? ¿Que la N64 es tan compleja como el mecanismo de un botijo? ¿Que jugar a *Mario 64* es como romperse ladrillos en la frente hasta que no notas el dolor? ¿Que *Banjo-Kazooie* es un *repugnancia 'em up*? ¿Que nuestra competencia consolera es un chiste malo? Pues no te lo vamos a decir, que es de mal gusto...
No, en serio: la verdad es que Nintendo (o mejor dicho: las terceras compañías que programan para su consola) está aprendiendo de sus errores. En la feria londinense tuvimos ocasión de probar el *Turok 2* de Acclaim y es algo indescriptible; sin embargo, *Quake II*, un *shoot 'em up* de similares características, era mucho mejor en la versión PSX que en la de N64. Pobrecitos, ¿no te dan pena? Que al menos tengan un par de juegos decentes no le va a hacer daño a nadie... Pero claro, siempre que todos los demás sigan siendo tan ridículos como los que tienen ahora. A ver si Dreamcast se suma a la competencia: reírse de una máquina con el doble de bits que la nuestra es buenísimo, pero ¿te imaginas cómo será partirse el pecho con los juegos de una consola de 128 bits? ¡Y encima de Sega! Qué bien nos lo vamos a pasar, je, je, je...



TOP SECRET

CARDINAL SYN
Los siguientes códigos se han de introducir en la pantalla del título, donde dice «Pulsa Start».

Para todos los personajes: ↑ ↓ ↓ ↑ ← △ → □ ↓ ○ L1 L2
Cada vez que quieras un desmembramiento: ← ← ○ → → □
Para conseguir magia infinita: → → ○ ← ← L1 R2 L2 R1
Para la secuencia final: ↑ □ △ ○ □ △ ○ ↓ ○ △ □ ○ △ □
Para reiniciar la secuencia final: ↓ ○ △ □ ○ △ □ ↑ □ △ ○ □ △ ○

C&C: RETALIATION
Modo de trucos
Haz clic en el botón Cancelar del menú de botones de Equipos (normalmente Círculo) y luego selecciona con el cursor las siguientes funciones en la barra de herramientas, pulsando Cancelar cada vez. Recuerda que hay que hacer clic en estas funciones y NO sólo pulsar los botones, ¿vale?

Imbatibilidad
□ ✕ ○ ✕ △ △
Mapa completo
△ △ ✕ ○ △ □
Parabombas
✕ ✕ ✕ ○ △ □
Cambio de tiempo
□ ○ △ ✕ ○ ○
Dinero para la gente
□ ✕ □ ✕ □ ○
Dinero
✕ ✕ □ ○ ○ ○
Victoria instantánea
○ ○ △ ✕ ✕ □
Derrota instantánea
○ ✕ ○ □ □ ✕
Ataque nuclear
○ ✕ ○ ○ ✕ □
Dar nombres a los civiles
□ □ ○ ○ △ △

Misiones hormiga
Completa el juego una vez. Después, coloca el nivel de dificultad en Duro, selecciona Campañas y ve a Inglaterra para acceder a las misiones «hormiga».

ROSCO MCQUEEN
Los códigos de nivel son:

LAVANDERÍA 2:	FLUFFY
LAVANDERÍA 3:	SWEATY
AUTO 1:	HOTROD
AUTO 2:	GREASE
AUTO 3:	BIGEND
HAROLDS 1:	SMELLY
HAROLDS 2:	WIDETV
HAROLDS 3:	PILLOW
OCIO 1:	TRICEP
OCIO 2:	MOTION
OCIO 3:	HIPHOP
RESIDENCIAL 1:	KENNEL
RESIDENCIAL 2:	BARREL
GARBEO:	SPLASH







[1] *C&C Retaliation:* se invincible. [2] *Gex 3D:* vidas infinitas. [3] *Klonoa:* descubre todos los secretos. [4] *Rosco McQueen:* todos los niveles

BLAST RADIUS
Conseguir más misiones
En el menú principal, pulsa: L1 → L2 ↓ SELECT ← ↓ R2 R2 R2 SELECT ↑ y espera a oír una explosión. Se te concederán cuatro misiones extra, a menos que hayas introducido otros trucos antes.

Los planetas cabeza
De nuevo en el menú principal, pulsa: ↓ ↑ L1 → L1 ↑ → R2 L1 L2 y espera a oír una explosión. Se te dará acceso a los primeros cuatro niveles, sólo que en vez de planetas ahora tienes las cabezas de los programadores. Los siguientes cuatro niveles tienen otros objetos «raros» en lugar de planetas. Después, todo vuelve a la normalidad.

Acceso a las naves más potentes
Pulsa en el menú principal: → L1 ↑ ↑ ↓ → R2 L2 R2 ↓ ↑ ↓ y espera a oír de nuevo la explosión. Empieza el juego con cualquier nave y sal de él. En teoría podrás acceder al sector cinco y escoger entre las naves actualizadas.

La nave de la Ira
Cuando tengas a tu disposición las naves actualizadas, introduce este código en el menú principal: ← → L1 ← → L1 R2 R2 L2 ← → ↑ Otra explosión acompañará la secuencia. Como en el caso precedente, empieza y sal luego del juego. Accederás entonces a la nave de la Ira y al sector ocho.

DEAD BALL ZONE
Conseguir todos los equipos y estadios
En la pantalla de los idiomas selecciona Italiano, mantén apretados R1 y L2 y □ durante exactamente ocho segundos. Podrás escoger el estadio o equipo que quieras.

DEAD OR ALIVE
Voces extra
En el modo de entrenamiento activa el «modo comando», realiza todo el repertorio de movimientos de un personaje y accederás a la opción de voz extra.

Jugar como Ayane
Antes que nada accede a todas las vestimentas extra. Lo conseguirás tras completar el juego en el modo Torneo con todos los jugadores. El nivel de dificultad debe estar situado en Normal, al igual que tu propio nivel de energía. Una vez dispongas de todas las vestimentas extra (y hay un montón) tendrás acceso a Ayane.

Opciones de Configuración extra
Ve a la pantalla de opciones y selecciona el menú de Configuración Extra. Puedes acceder a sus opciones mediante los siguientes métodos:

Cambiar el orden de la lucha
(Predeterminado/Aleatorio/Manual)
Cuando el contador del juego marque 3:00'00 o ganes una partida con cualquier personaje.

Peligrosidad del rebote
(Alta/Normal/Sin rebote)
Cuando el contador marque 12:00'00 o completes el modo Kumite con un resultado del 80%.

Gravedad de los daños
(Sin daños/Pequeña/Normal/Alta/Crítica)
Cuando ganes una partida con los 10 personajes en el modo de supervivencia o en las luchas por defecto, o bien cuando el contador marque 9:00'00.

Sistema de voz
(Sakura/Wakana)
Sakura: cuando venzas a Kasumi 100 veces o bien cuando el contador marque 15:00'00.
Wakana: cuando ganes una partida con cualquier personaje.

KLONOA
Nivel Bonus de Visión Extra
Deja libres a los 72 phantomilians y accederás a este nivel súper duro.

El reproductor de música
Completa la partida extra de la Torre de Balue y accederás a una caja de música muy mona.

Fuegos artificiales
Completa la partida de visión extra con un resultado de gemas perfecto (150) y verás la secuencia final, en la que Lephise y Klonoa escuchan la caja de música. El cielo se oscurecerá lentamente y disfrutarás de un espectáculo de fuegos artificiales.

GEX 3D
Vidas infinitas
Haz pausa en el juego pulsando Start, y selecciona la opción «Salir». Pulsa entonces L2, manténlo apretado y pulsa: ↑ ↑ ↓ → △ ↓.Oirás una campanada que te indica que el truco ha funcionado.

Un final mejor
Tienes que empezar con todos los mandos y bonos en tu poder. La forma más fácil de conseguirlo es introduciendo la siguiente contraseña: R1 R2 ✕ L2 □
✕ □ R2 R2 R2 ✕
L2 □ ✕ R2 □ L2
R2 ✕ L2 ✕ R2
□ L2 R2 ✕ □
Ahora ya puedes derrotar a Rez en el Canal Z para ver el otro final.

Gex parlanchín
Haz pausa en el juego y selecciona la opción «Salir». Mantén apretado L2 y pulsa: ↓ → ↑ ↓ → ← → ↓ ↓

Imbatibilidad
Haz pausa en el juego y vuelve a

seleccionar la opción «Salir». Mantén apretado L2 y pulsa: ← → △ ↓ → ←

Selección de nivel
Haz pausa en el juego y selecciona la opción «Salir». Mantén apretado L2 y pulsa ← ← → ← △ ↓ →.
Reanuda el juego y pulsa Select para que aparezca el menú especial.
Pulsa entonces ← en la parte superior y podrás acceder a otros niveles.

Contador
Haz pausa en el juego y selecciona la opción «Salir». Mantén apretado L2 y pulsa: → △ → ← △ ✕.
Aparecerá entonces un contador en pantalla.

Citas de Gex
Haz pausa en el juego y selecciona la opción «Salir». Mantén apretado L2 y pulsa: △ ← ○ ↑ ↓.
Cuando comiences a jugar, Gex se pondrá a hablar cada vez que pulses Select.

ARMORED CORE

Perspectiva en primera persona:
Pulsa □ + △ + START y luego Start para volver el juego.

Perspectiva de cámara fija:
Pulsa ○ + ✕ + START y luego Start para volver el juego.

Volver a la perspectiva predeterminada:
Pulsa Start dos veces.

Fondos alternos:
Selecciona un emblema y ve a la pantalla de edición. Pulsa luego L1 + L2 + R1 + R2 y después Select.

Cambiar el nombre del piloto:
Entra en el garaje y selecciona la opción «Change AC Name». Mantén apretados L2 + R2 + → luego X y pulsa enseguida Cuadrado.

Bonificaciones ilimitadas:
Completa más de 100 salidas con un resultado superior al 90% y una media de conjunto igual o superior al 98%. Ignora el aviso de sobrepeso y se te permitirá contar con un número ilimitado de puntos de peso «leg», peso «core» y de generador.

SAN FRANCISCO RUSH

Para todos los coches, pulsa en la pantalla de opciones: △ □ □ ✕ R1.

Para el Camión, selecciona cualquier coche y mantén apretado L1 hasta que empiece la carrera.

Para el Buggy, selecciona cualquier coche y mantén apretado R1 hasta que empiece la carrera.

Para el coche Oculto, selecciona cualquier coche y mantén apretado R1 + R2 hasta que la carrera empiece.

Para otra variedad de coches selecciona cualquier coche, pulsa ↓en la pantalla de selección de transmisión y escoge entre Low Rider, Autobús, Cohete, Engine Car, Taxi y Coche de policía. Asegúrate de que cuentas con el mayor número posible de llaves, porque cuantas más tengas más coches podrás conducir. Además, si pulsas Círculo en la pantalla de selección de coche accederás a otros cuatro vehículos, entre ellos un Viper, una camioneta hippy, un VW escarabajo y un Mclaren F1.

Para el OVNI mantén apretados R1 + R2 + L1 + L2 en la pantalla de selección de coche y escoge un coche. Manténlos apretados y pulsa X en la pantalla de selección de transmisión. Pulsa luego Triángulo hasta que empiece la carrera.

TOCA: TOURING CAR

La edición Platinum del juego recoge una nueva lista de trucos. Introduce el código apropiado en la sección del nombre del jugador y espera hasta que oigas una voz en inglés diciendo «Cheat mode enabled».

Desactivar la detección de colisión:	CMNOHITS
Pista volcánica:	CMDISCO
Desbloquear todas las pistas:	JHAMMO
Ninguna pista desbloqueada:	CMLOCK
Perspectiva desde el helicóptero:	CMCOPTER
Fondo de dibujos animados:	CMTOON
Fondo de cielo estrellado:	CMSTARS
Coches de *bonus*:	CMGARAGE
Disparar contra otros coches:	TANK
Modo Go-kart:	CMCHUN
Coches agresivos:	CMMAYHEM
Gravedad baja:	CMLOGRAV
Lluvia hacia arriba:	CMRAINUP
Modo rápido:	XBOOSTME
Perspectiva de cámara de cine:	CMFOLLOW
Perspectiva del tipo *Micro Machines*:	CMMICRO
Perspectiva del revés:	CMUPSIDE

COLIN MCRAE RALLY

Más códigos para *Colin*. Introduce cualquiera de los siguientes como si fuera tu nombre para conseguir el truco descrito.

Desbloquear todos los coches:
SHOEBOXES
Coche tambaleante:
BLANCMANGE
Aceleración estilo *track and field* (pulsa alternativamente X y Círculo para acelerar):
BUTTONBASH
Funciones de copiloto:
BACKSEAT
Copiloto experto:
HELIUMNICK

WARGAMES

Contraseñas de las misiones:

Misiones NORAD
República Checa:
○✕○ ○✕✕ ○✕○

Urales rusos:
✕✕○ ✕✕✕ ✕○○

El Cairo, Egipto:
○□✕ ○○△ ○✕□

Camboya:
△✕○ ○✕✕ □△○

Alpes suizos:
□○○ □○✕ ✕○✕

Libia:
□✕✕ ✕○□ ○✕□

Islas del Canal de la Mancha:
○○✕ □□△ □□○

Granada, Antillas:
□□○ △○△ ✕△△

Pantanos de Luisiana:
✕△○ □○○ ○✕□

China, cerca de Pekín:
○□△ ✕□△ △△□

Arabia Saudita:
△□○ ✕△○ ○✕□

Círculo Ártico:
□□△ □△□ △✕△

Nueva York:
✕✕○ △✕△ □✕□

Desierto de Omaha:
○□○ ✕□✕ △○✕

Misiones W.O.P.R.
Cayos de Florida:
○✕○ ○✕○ ✕✕○

Irian Jaya:
□△✕ △✕○ □✕△

Nueva Inglaterra:
✕△○ ✕✕○ ○○△

Rusia:
○○□ □○✕ △✕✕

Bruselas:
✕○✕ △△□ ○✕△

Sudáfrica:
△△✕ ✕□□ ✕✕○

Hong Kong:
□✕○ △✕✕ □○△

Méjico:
□○△ △✕○ ✕✕○

Estrecho de Bering:
✕○□ △○✕ □✕△

1


2


3


Los últimos trucos y secretos para [1] *TOCA Touring Cars* [2] *Colin McRae Rally* [3] y *Wargames*

EN EL CD

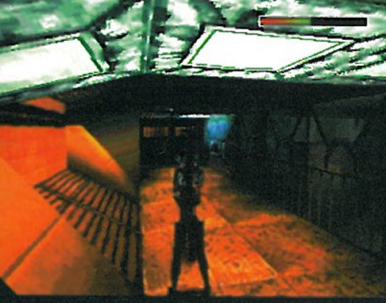
PlayStation Magazine
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation

En el CD

Para tener contenta a tu PlayStation no hace falta que le des masajes. Basta con que la alimentes con tu CD de demos y disfrutes con nuestros púgiles, dragoncitos, bailoteo petardo, carreras atolondradas y patrullas espaciales. Ah, también encontrarás a cierta chicuela en pantalones cortos...

Tomb Raider 3





Explora a tu gusto el Área 51 del nivel de Nevada y practica los nuevos movimientos de Lara con nuestra demo exclusiva. La niña se estará haciendo mayor, pero lo cierto es que sigue en forma.

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Aventuras en 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Después de tantas especulaciones, discusiones, explicaciones y conjeturas, ya tenemos una nueva entrega. En esta continuación de sus aventuras, la señorita Croft sigue la pista de unas piedras radioactivas. El entorno de Lara disfruta de una resolución más alta, por lo que el juego muestra una nitidez extrema. Gracias a esta mejora, justamente, los cinco apartados principales del juego (situados en la India, Londres, Nevada, una isla del sur del Pacífico y la Antártida) se dejan contemplar con auténtico placer. Al ya amplio repertorio de Lara se ha añadido un interesante movimiento: el gateo. En ciertas situaciones, como cuando debe internarse en algunos lugares y esquivar la atención de unos individuos feísimos, le resultará vital desplazarse sobre las rodillas. A lo largo de su aventura, Lara topará con indígenas ofendidos, medusas, cocodrilos, soldados de élite y hasta una ballena. Lo que ahora sostienen tus febriles manos es la siniestra sección conocida como Área 51, que pertenece al nivel situado en Nevada.

■ Controles
(Analógico compatible)

□ Salto (a izquierda, derecha, hacia adelante o atrás con ayuda de la cruceta)
○ Voltereta
△ Desenfundar
✕ Disparar (con las pistolas seleccionadas)/Recoger objetos
L1 Cambio de perspectiva
R1 Dar un paso a izquierda/derecha/adelante/atrás
R2 Agacharse (junto con cruceta para gatear)

■ NOTA
Ten en cuenta que es una versión preliminar del juego: el software puede llegar a deteriorarse si pulsas repetidamente R2. Así que no lo hagas, cabezota.

■ Información adicional
El mes próximo *PSM* publicará por fin el análisis definitivo de *Tomb Raider 3*. ¿Estará a la altura de las entregas anteriores? Lo sabrás antes de Reyes.





Spyro The Dragon





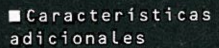


■ EDITOR	Proein
■ GÉNERO	Aventuras en 3-D
■ PROGRAMA	Demo jugable

El impresionante dragón-lanzallamas de color lila ha regresado a la ciudad. Ahora podrás comprobar la razón del entusiasmo que demostramos por él en este número. Básicamente, *Spyro* pone a disposición de tu PlayStation un espectacular mundo en 3-D. Tu principal tarea es liberar a los amigos de tu dragón, que el repugnante Gnorc ha aprisionado en estatuas de cristal. Además, tienes que andar con los ojos bien abiertos por si encuentras el tesoro robado. En esta demo se incluye una muestra considerable de las diversiones que puedes encontrar en el juego completo.







■ **Controles** (Analógico compatible)

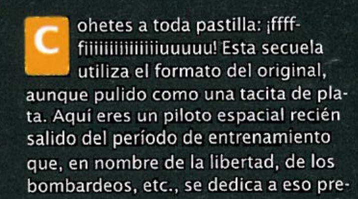
⊗ Saltar (púlsalo otra vez para deslizarte)
◎ Llama
▢ Correr/ arremeter
△ Detiene a Spyro a mitad de planeo (también cambia el ángulo de cámara)
L1/R1 Voltear
L2/R2 Ángulos de cámara izquierdo/derecho

■ **Características adicionales**
Eres libre de explorar todo lo que quieras y tus movimientos no están limitados, como pasa en la mayoría de las demos. Los niveles son más cuadrados que alargados, así que puedes completar las tareas en el orden que desees. Como en la vida misma. Perfecto.

■ **Información adicional**
En este mismo número reseñamos *Spyro The Dragon*. Consulta nuestra sección de PlayTest para conocer los detalles del mítico monstruo morado.

Colony Wars – Vengeance





■ EDITOR	Psygnosis
■ GÉNERO	Bombarderos espaciales
■ PROGRAMA	Demo jugable

Cohetes a toda pastilla: ¡ffff-fiiiiiiiiiiiiiiiuuuuu! Esta secuela utiliza el formato del original, aunque pulido como una tacita de plata. Aquí eres un piloto espacial recién salido del período de entrenamiento que, en nombre de la libertad, de los bombardeos, etc., se dedica a eso precisamente, a tirar bombas. Pero tampoco es tan simple, porque el éxito o el fracaso de cada misión afecta al curso de la historia. Si fallas demasiadas veces te verás envuelto en misiones cada vez más desesperadas. Al principio es difícil manejar los controles, pero tú insiste. Esta demo contiene un par de misiones para que les hinques el diente.

■ **Controles**
↑ Inmersión
↓ Ascensión
← Inclinarse a la izquierda
→ Inclinarse a la derecha
L2 Voltear a la izquierda
R2 Voltear a la derecha
R1 Avanzar
L1 Retroceder
L1+R1 (pulsados a la vez) Dispositivos de postcombustión
⊗ Disparar
▢ Pasar de un arma a otra
◎ Cargar el arma secundaria
◎ ((después de cargarla) Disparar el arma secundaria
△ Pasar de un arma secundaria a otra
SELECT Cambiar perspectiva

■ **Características adicionales**
Es bastante difícil controlar el radar en 3-D, y a veces es un poco confuso. De todos modos, te recomendamos que aprendas a usarlo si quieres hacer un papel digno en los combates galácticos. También puedes pensar que la mala lectura del radar se debe a una anomalía espacial. Ya sabes, como en el *Challenger*.





■ **Información adicional**
En este mismo número encontrarás un PlayTest de *Colony Wars - Vengeance*, y el analista ha considerado que su valor era de 9/10 quilates.

Bust-A-Groove





EDITOR	Sony
GÉNERO	Simulador de baile
PROGRAMA	Demo jugable

Este juego es toda una exhibición de saltos, brincos, piruetas, giros y prácticas sinuosas. Se trata de una lucha sin contacto físico, porque hay que dejar fuera de combate a los colegas simplemente a base de pasos de baile. Tienes a tu cargo varios bailarines súper bien diseñados. Pero no pierdas el ritmo, o acabarán tus posibilidades de convertirte en la nueva Eva Nasarre. La idea de este juego es muy sencilla: sólo tienes que pulsar la tecla adecuada cuando veas parpadear el símbolo correspondiente. Tendrás que pulsar de inmediato algunos combos de dirección, antes de escuchar el siguiente ritmo. Después, acometes el siguiente movimiento de la lista. Es sencillo, pero bastante más divertido de lo que parece, sobre todo en la modalidad de baile para dos jugadores. En la demo puedes mover el esqueleto de Heat o de Pinky y elegir un bailoteo para uno o dos jugadores.

Controles
Sigue las indicaciones en pantalla para seleccionar los botones.

Características adicionales
Durante una frenética competición a base de movimientos rítmicos, a veces la cámara se desplaza de un bailarín a otro. Se pasa entonces a un solo que puedes aprovechar para apuntarte tantos de discoteca.

Información adicional
Publicamos un PrePlay de *Bust A Groove* en *PSM* 20.

Victory Boxing 2





EDITOR	Virgin
GÉNERO	Simulador de boxeo
PROGRAMA	Demo jugable

Aquí tienes una pequeña muestra de lo deportivo que puede ser dejar a tus rivales sin bits en la cara. No hay movimientos especiales, ni combos imposibles. Este título exhibe dos barras de energía: la de arriba muestra lo que falta para que te derriben, mientras que la inferior revela lo que te falta para el colapso total. La primera se recupera con el tiempo, pero la segunda dura lo que un combate, así que más te vale tener un buen juego de pies. En esta demo se incluye el último asalto de una partida para un jugador en el que representarás el papel del boxeador Lennox Hedges. ¿Que quién es? No seas indiscreto.

Controles
- ⊡ Defender cuerpo
- ⊗ Golpear cuerpo
- ⊚ Defender cara
- ◎ Golpear cara
- L1 Balanceo
- R1 Puñetazo especial
- START Pausa
- SELECT Amago



Características adicionales
En los momentos difíciles es esencial alzar la guardia y atacar con golpes cortos y seguidos. Los puñetazos al torso (que reducen la resistencia de tu rival) son la forma más segura de conseguir un KO.

Información adicional
Victory Boxing 2 superó su entrenamiento en *PSM* 23, donde alcanzó 8/10.

Wreckin' Crew

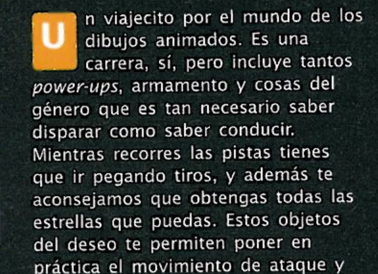






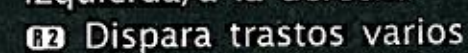
■ EDITOR — Proein
■ GÉNERO — Carreras cómicas
■ PROGRAMA — Demo jugable





Un viajecito por el mundo de los dibujos animados. Es una carrera, sí, pero incluye tantos *power-ups*, armamento y cosas del género que es tan necesario saber disparar como saber conducir. Mientras recorres las pistas tienes que ir pegando tiros, y además te aconsejamos que obtengas todas las estrellas que puedas. Estos objetos del deseo te permiten poner en práctica el movimiento de ataque y dos movimientos especiales más para ruina de tus rivales. Cada circuito tiene un recorrido «correcto», pero en realidad pueden seguirse varias rutas alternativas. Los coches no tienen la misma maniobra que los reales, sino que puedes realizar extrañas acrobacias. En este disco encontrarás una prueba para un solo jugador situada en el circuito de Sidney.

■ **Controles**
(Analógico compatible)

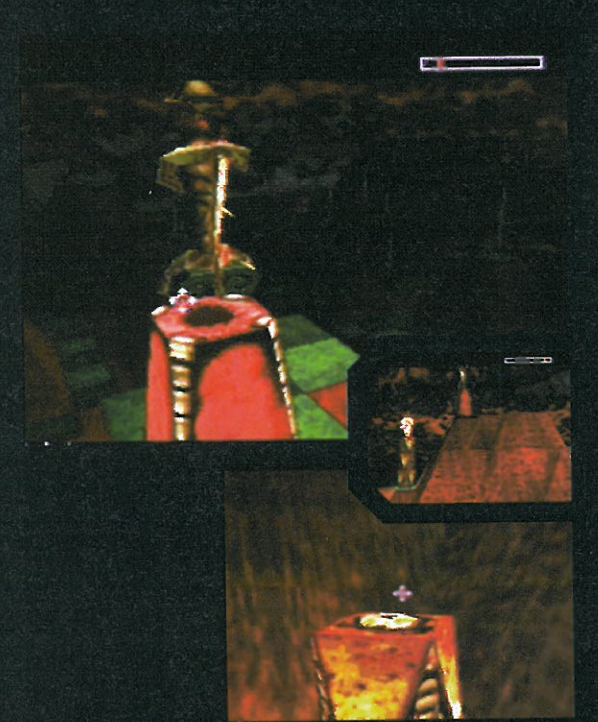


Ⓧ Aceleración
▢ Frenar/marcha atrás
△ Cambiar punto de vista
L1/R1 Disparar a la izquierda/a la derecha
L2 Dispara trastos varios

■ **Características adicionales**
Los rivales disponibles en este juego van desde Sir Nitrous, el científico loco, a Kane y Able, los hermanos siameses. Cada personaje tiene su propio vehículo, con armas y características de conducción específicas.

■ **Información adicional**
Wreckin' Crew pasó su examen de conducir en *PSM* 14, con una nota decente de 6/10.

Sentinel Returns



■ EDITOR — Psygnosis
■ GÉNERO — Estrategia
■ PROGRAMA — Demo jugable

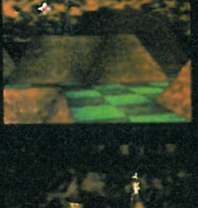
El objetivo de este juego es alcanzar y absorber al centinela, colocando losas sobre ciertas extensiones hasta alcanzar su altura. Tienes que teletransportarte por el territorio para encontrar planicies nuevas o que estén más cerca del centinela. Para conseguirlo debes crear losas y colocar robots sobre ellas (estos robots son copias de ti mismo). De locos. Después podrás teletransportarte hasta esa losa nueva. Repite lo mismo hasta llegar cerca del montículo en el que se encuentra el centinela. Para obtener más energía tienes que absorber cosas. Lo curioso es que cuanto más cerca estás del centinela menos energía tienes, porque te la absorbe él. Esta demo tiene dos niveles. Cuando empieces a jugar dispondrás de un mínimo de energía, así que date prisa, busca árboles y absorbe todo lo que encuentres.

■ **Controles**
(Ratón compatible: conéctalo en el puerto uno, con el pad en el puerto dos).

△ Crear árbol
▢ Paso 1, crea una losa para ganar altura
◯ Paso 2, crea un robot y déjalo sobre un montón de losas
Ⓧ Paso 3, sustituye al robot y sigue los pasos 1 y 2 hasta rebasar la altura del centinela. Entonces podrás absorberlo y finalizar el nivel.l
↑ Mirar hacia arriba
↓ Mirar hacia abajo
← Mirar a la izquierda
→ Mirar a la derecha
L1 Absorber
L2 Bloquear pantalla/ocultar el modo de cámara
R1 Girar 180º
R2 Hiperespacio

■ **Características adicionales**
En el juego completo se incluyen 650 niveles divididos en cuatro entornos tierra, aire, viento y fuego. Este título cuenta con el buen hacer sonoro de John Carpenter, el autor de (¡ejem!) *Golpe en la Pequeña China.*

■ **Información adicional**
Publicamos un Primer Contacto sobre *Sentinel Returns* en *PSM* 14.





Future Cop: LAPD





EDITOR	EA
GÉNERO	*Shoot 'em up*
PROGRAMA	Demo jugable

Como argumento básico, el de este juego consiste en una brigada de policías espaciales que van pegando tiros mientras patrullan las galaxias. Pero hay mucho más. La perspectiva es en tercera persona e isométrica, y cuenta con varios puzzles, enemigos, un montón de artillería pesada y un fantástico modo para dos jugadores. También encontrarás una estructura laberíntica, algunas plataformas y más de un lanzallamas. En este disco hay una partida para uno o dos jugadores que se desarrolla en la jungla urbana.

Controles
Analógico compatible
◎ Bombas
⊗ Cohetes
◎ Armas
△ Saltar
↑, ↓, ←, → Movimiento general
L2/R2 Paso a un lado (a izquierda o derecha)
L1/R1 Botón de acción (Transformación en aerodeslizador)

Características adicionales
Este juego incluye también un modo cooperativo para dos jugadores, con la pantalla partida (en vertical) en dos secciones que separan a los participantes en distintas esferas de influencia. De este modo, dos amigos pueden emprender juntos una sola misión.

Información adicional
En *PSM* 23 le sometimos a un duro interrogatorio. Tras nuestra particular tortura, se decidió a hablar. Entre gemidos confesó: 8/10.



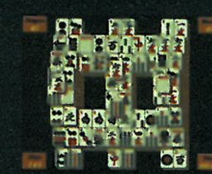
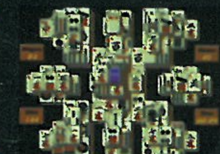

Mah-Jongg

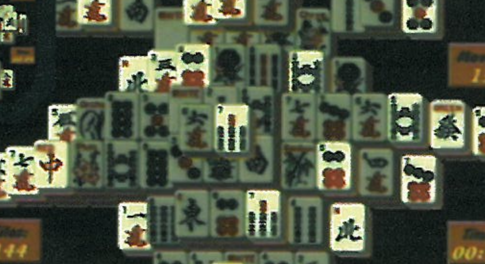
¿Problemas con tu CD? Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo. Si tu disco de demos es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo.

EDITOR	No a la venta (Yaroze)
GÉNERO	*Puzzles*
PROGRAMA	Jugable

Huid, fans del tiroteo extraterrestre! Pero los demás, probad este título. Se trata de un antiguo juego chino, en una versión para un solo jugador. En pocas palabras, es una especie de solitario. Básicamente, hay que barrer del tablero las fichas rectangulares. Para conseguirlo tendrás que emparejar las fichas iguales y retirar las parejas que se obtengan. La dificultad radica en que sólo pueden emparejarse las fichas del borde del tablero o las que están en el nivel superior. Las fichas que representan los elementos según la tradición china (bambú, cereza, crisantemo y ciruela) pueden emparejarse entre sí, al igual que las que representan las estaciones del año (primavera, verano, otoño e invierno). Un juego para toda la familia, en especial para jubilados.

Pulsa Select en la pantalla del título para obtener detalles sobre los controles.



F1 98

EDITOR	Psygnosis
GÉNERO	Simulador de carreras
PROGRAMA	Vídeo

Mira qué tenemos aquí. Un trailer de *F1 '98*, la estrella de los últimos meses. A ver a quién no le entran ganas de ponerse un mono y participar en la carrera. Relájate, imagínate que tu silla es la cabina del piloto, y sumérgete en la circulación. Igualito que ver la tele.

Alundra

EDITOR	Psygnosis
GÉNERO	RPG
PROGRAMA	Vídeo

Psygnosis continúa presentando sus juegos en vídeo con este favorito de nuestro número 19, donde recibió un arrollador 9/10. Observa a este monstruito de orejas picudas, y luego mírate a ti. Si llevas una camiseta de Rebeldes, vaqueros negros estrechos y zapatos puntiagudos de ante, este juego está hecho para ti.

Net Yaroze

EDITOR	Sony
GÉNERO	Bueno, es un anuncio
PROGRAMA	Vídeo

Este incondicional es ya como un viejo amigo. Siempre dispuesto a decirte que cualquier día podrías verte fabricando juegos de alto copete como *Crash Bandicoot 3*, *Blast Radius* o *Coneman*. Disfruta una vez más de la imagen estática y el texto corredizo. Y luego, adiós muy buenas.

Toda la HISTORIA *PSM* a tu alcance...

11



CD 11: Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Fantastic Four, Rosco McQueen

12



CD 12: Croc, PaRappa the Rapper, Test Drive 4, Abe's Oddyssee (demos jugables)

13



CD 13: Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter (demos jugables)

14



CD 14: Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules (demos jugables)

15



CD 15: Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger (demos jugables)

16



CD 16: Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen (demos jugables)

17



CD 17: Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita (demos jugables)

18



CD 18: MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer (demos jugables)

19



CD 19: Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)

20



CD 20: Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)

21



CD 21: Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)

22



CD 23: Demo exclusiva de Tekken 3

23



CD 23: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)

---

recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐ (caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

EL MES QUE VIENE

C3 RACING

ANÁLISIS EXCLUSIVO

Lo que bien anda, bien acaba. Al menos, si no hay sorpresas...

¡ANÁLISIS ESPECIAL!

Psybadek
Test Drive 5
FIFA '99
Actua Soccer 3
ODT
Knockout Kings
Music
Libero Grande
...¡y muchos más!

DEMO JUGABLE DE CRASH BANDICOOT 3

Vuelve el peludo naranja, y con mejor aspecto que nunca. ¡Pruébalo con PSM!

«REPOTAJES Y COCIDOS»

Descubre con nuestro reportaje la de refritos que han guisado para PSX los desarrolladores a costa del jugoso caldo cinematográfico.

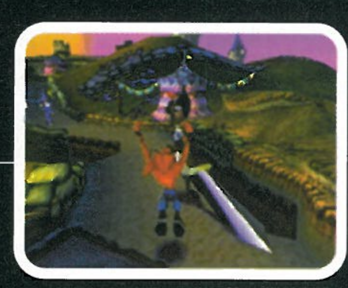
TOMB RAIDER 3

¡Al fin! Análisis completo, sin puntuación censurada por nuestra represora conciencia... ¿Es o no mejor que las dos primeras entregas?

EN EL CD 11 DEMOS EXCLUSIVAS



- *Crash Bandicoot 3* – Jugable
- *F1 '98* – Jugable
- *TOCA 2* – Jugable
- *Music* – Jugable
- *Psybadek* – Jugable
- *Wild 9* – Jugable
- *C3 Racing* – Jugable
- *Lemmings* – Jugable
- *ODT* – Jugable
- *Akuji The Heartless* – Jugable
- *Brian Lara Cricket* – Vídeo





Nota: Todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios. Nos reservamos el derecho a alterar el orden y los contenidos del CD de demos.









SUPER NINTENDO · MEGA DRIVE · GAMEBOY · JUEGOS PC

VENTA Y ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

CENTRAL
C/. LA SALETA, Nº 16 -B
TEL. 96 151 71 76
46960 - ALDAIA - (Valencia)

C/. RAMON Y CAJAL, Nº 50 -B
TEL. 96 155 66 61
46900 - TORRENT - (Valencia)

C/. SAN JUAN BOSCO, Nº 83 -B
TEL. 96 365 53 63
46019 - VALENCIA

VISITA NUESTRAS TIENDAS

C/. JOSE ITURBI, Nº 5 -B
TEL. 96 359 40 33
46950 - XIRIVELLA - (Valencia)

C/. ISABEL LA CATOLICA, Nº 42
TEL. 96 383 63 69
46920 -MISLATA- (Valencia)

SI TIENES TU PROYECTO DE TIENDA
LLAMANOS AL TEL. 96 151 71 76
E-MAIL:gamesfox@eldorado.es

Si está interesado en anunciarse en esta sección solo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid 91 372 87 80
Barcelona 93 254 12 50

START GAMES

DISTRIBUIMOS A TIENDAS

PEDIDOS
TLF 96.539.34.75



NUEVO TELÉFONO ESPECIAL CAMBIOS
939.90.16.16
POR CADA COMPRA REGALO
CAMISETA START GAMES

E-MAIL JISANTARRAKIS.ES

CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64 - PSX - SATURN
ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA
CAMBIA TU VIEJA CONSOLA X UNA DE ULTIMA GENERACION
COMPRA- VENTA- CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS

TUS TIENDAS EN:
JUAN CARLOS I, 47 — JUNTO PLZA CASTELAR — ELDA (ALICANTE)
BONO GUARNER, 10 — JUNTO ESTACIÓN RENFE — ALICANTE
CRISTOBAL SANZ, 26 — FAX-96-5389189 — ELCHE (ALICANTE)
Cronista Remigio Vicedo, 3 — tlf-96.5525104 — ALCOY(ALICANTE)



FALCON SOFT

"TRABAJAMOS POR UNA COMPRA DE CALIDAD"

COMPRA - VENTA - INTERCAMBIO
NINTENDO SONY SEGA PC DVD-VIDEO
CONSOLAS, VIDEOJUEGOS, ACCESORIOS, PELICULAS DVD

ENVIO URGENTE EN 24 HORAS PARA TODO EL TERRITORIO NACIONAL

Además de obtener un buen precio, podrás ser miembro del club de forma totalmente gratuita, con obsequios, sorpresas y un catálogo totalmente actualizado... te damos asesoramiento especializado sin compromisos

Telf.: 952 80 60 50

VENTA
CAMBIO
ALQUILER

¡¡¡AQUÍ PARA TI!!!
TODOS LOS VIDEOJUEGOS
AL MEJOR PRECIO DEL MUNDO
DESDE 1.000 PTS

APROVÉCHATE AHORA
COMPRAMOS LOS VIDEOJUEGOS QUE YA NO QUIERAS Y TE DAMOS EL MÁXIMO POR ELLOS

MEGAJUEGOS
CENTRO COMERCIAL
COLOMBIA
Avda. Bucaramanga,
2. Local 218 (28033 MADRID)
A 100 mts Metro Mar de Cristal
Telf: (91)381 33 67 Fax: (91) 381 06 97
e.mail: megajuegos @ mundivia.es

MEGA JUEGOS

SOLICITA CATÁLOGO GRATUITO

¡LLAMA O VEN HOY MISMO! ¡TE ESPERAMOS! PRECIOS AL COSTO



SONY-NINTENDO-SEGA-PC
VIDEO JUEGOS Y VIDEO CONSOLAS
COMPRA-VENTA-INTERCAMBIO Y ALQUILER

TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
GRAN STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO
C/ TRES CRUCES, 6 METRO GRAN VÍA
TELÉFONO (91) 522 32 44

NUEVA TIENDA EN:
C/SIERRA DEL CADI, 3.
TELEFONO 91/477 59 81
ZONA VALLECAS (METRO PORTAZGO)

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
MADRID ENVÍO A DOMICILIO

RECORTA ESTE ANUNCIO Y PRESENTÁNDOLO, EN CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS OBTENDRÁS UN DECUENTO DE 600 PESETAS EN CUALQUIER COMPRA.

EN GANDÍA...

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS



PASEO GERMANÍAS 62, 46700 GANDÍA(VALENCIA)
Tel y Fax: 96 2877436
- ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
- COMPRA VENTA Y CAMBIO DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS DE: SATURN, PSX Y N64
- VENTA DE MEGADRIVE, GAMEBOY SUPERNINTENDO Y PC CD ROM
- HORARIO: 11:00 A 13:00 Y 17:00 A 20:00 ABIRETO SÁBADO (LUNES MAÑANA CERRADO)



GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
CON TU CONSOLA
PlayStation™
¡MANDO DE REGALO!
TOMBRAIDER 3
Regresa de nuevo nuestra querida Lara con nuevas misiones, nuevas armas, nuevos enemigos, nuevas vestimientas y mucho más. No te lo pierdas!
ABE'S EXODUS
Nuestro amigo Abe y sus compañeros están en peligro otra vez, sólo tú puedes ayudarles a ganar a su nuevo enemigo. 6 nuevas fases y nuevos movimientos. Totalmente en castellano.
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡RAPIDO! ~ UNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS. LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
¡GRATIS!
CON TU PRIMERA COMPRA:
TARJETA SOCIO
+ REGALO
SOCIO
SEGA SATURN



PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 • APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TEL. 965 71 80 79 FAX: 965 70 38 35
¡ NO BUSQUES MAS !
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES AL MEJOR PRECIO
FIFA 99
Vuelve el deporte rey con mejores movimientos, mejores gráficos, 240 equipos, más ligas, y super Liga Europea, todo esto en perfecto castellano (traducido y doblado)
RIVAL SCHOOLS
Capcom vuelve con un gran juego de lucha en 3D con 26 personajes, gran cantidad de golpes especiales, increíbles movimientos y muchos modos de juego.
CRASH BANDICOOT 3
Regresa nuestro amigo Crash. En esta aventura contará con nuevos vehículos, nuevas fases y una nueva compañera.
WILD ARMS
Sony pone a la venta este sensacional RPG que nada tiene que envidiar al fabuloso Final Fantasy VII, muchas mágias, mundos inexplorados, una gran aventura. Totalmente en castellano.
ULTIMAS NOVEDADES
PISTOLA + PEDAL CON VIBRACION
COMPATIBLE CON PSX-SS-NAMCO
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE FRENO Y FRENO DE MANO
BALEARES
Mahón Menorca: C/. Obispo Severo, 15
Tel. 971 36 63 72
Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
Manacor: C/. Baix des Cos, 39
Arenal: C/. Marineta, 5 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
Terrassa: Avda. Jacquard, 35
Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
Barrio Santutxu
C/. Particular de Allende, 10
Tel. 944 73 31 41
Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18
Tel. 944 15 56 42
BLANES
C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
GRANADA
Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
LA CORUÑA
C/. Méndez Pidal, 8
Tel. 981 23 30 42
LLEIDA
Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
Foz: C/. Curros Enriquez, 10 ~ Tel. 982 13 35 01
Monforte de Lemos:
C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 909 69 22 03
MADRID
C/. Carlos Hernández, 14
Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
Alcázar de Toledo, 35 - Local 1
Tel. 918 49 18 05
MURCIA
Caravaca de la Cruz:
Caballero de Navarra, s/n
Tel. 929 19 62 21
SAN SEBASTIAN
Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SEVILLA
C/. Salineros, s/n ~ Tel. 954 95 00 33
Las Cabezas:
Plaza de los Martirios
Tel. 907 11 85 43
Utrera: Juan XXIII ~ Tel. 907 11 85 43
VALENCIA
C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES



GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
¡ NO BUSQUES MAS !
TENEMOS TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
Hugo
En este juego, HUGO afronta varios periplos y peligros. El jugador ayuda a HUGO a encontrar la vía de salida en esta aventura muy estimulante. Una malvada bruja, Scylla, raptó a la familia de HUGO. HUGO tiene que liberarlos. Siete escenarios de una gran calidad gráfica.
Los niños y niñas de 6 a 13 años disfrutarán de un juego de mucha acción y sin violencia. Embarque con HUGO, la estrella infantil en Tele-5.
PlayStation
Dodgem arena
Nos encontramos en el año 2049 d de C... Los materiales superconductores y el combustible de hidrógeno de gran poder calorífico han cambiado el mundo. Chicos de todo el planeta participan en el emocionante deporte de DODGEM. Se imaginan a sí mismos como los patinadores fuera de la ley del siglo veinteiuno. Patrocinados por corredores de apuestas, viajan por todo el globo y por las colonias solares para participar en la liga de élite DODGEM. Es peligroso, las recompensas son bajas, pero ¡EH! ¡Correr en ese estadio lo es todo!
MODO MULTIJUGADOR, 8 NIVELES, GRAFICOS 3D
PlayStation
TARJETA SOCIO M·G·K
SOCIO
NO TE QUEDES SIN ELLA!!
SEGA SATURN
BALEARES
Mahón Menorca: C/. Obispo Severo, 15
Tel. 971 36 63 72
Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 0
Mallorca
Manacor: C/. Baix des Cos, 39
Arenal: C/. Marineta, 5 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
Terrassa: Avda. Jacquard, 35
Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
Barrio Santutxu
C/. Particular de Allende, 10
Tel. 944 73 31 41
Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18
Tel. 944 15 56 42
BLANES
C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 8
GRANADA
Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca Españ
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
LA CORUÑA
C/. Méndez Pidal, 8
Tel. 981 23 30 42
LLEIDA
Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
Foz: C/. Curros Enriquez, 10 ~ Tel. 982 13 35 0
Monforte de Lemos:
C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 909 69 22 03
MADRID
C/. Carlos Hernández, 14
Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
Alcázar de Toledo, 35 - Local 1
Tel. 918 49 18 05
MURCIA
Caravaca de la Cruz:
Caballero de Navarra, s/n
Tel. 929 19 62 21
SAN SEBASTIAN
Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SEVILLA
C/. Salineros, s/n ~ Tel. 954 95 00 33
Las Cabezas:
Plaza de los Martirios
Tel. 907 11 85 43
Utrera: Juan XXIII ~ Tel. 907 11 85 43
VALENCIA
C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
www.e-graphix.com

GameSHOP

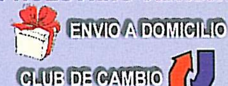
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...





servicio urgente a domicilio



BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

ENVIO A DOMICILIO

CLUB DE CAMBIO

COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS



19.900 — playstation + dual shock + disco demo



22.900 — playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo



22.990 — playstation + dual shock + juego skullmonkeys + disco demo



23.990 — playstation + dual shock + 1 mando + memory card + bolsa de transporte + disco demo



4.500 dual shock



3.990 joystick devastator

2.100 control pad



2.100 memory card

NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA



11.490 volante race leader 32 shock 2

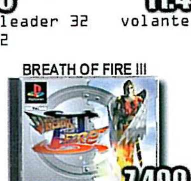


11.490 volante gamester

4.990 pack periféricos

2.500 maletín juegos cd case

ABE'S EXODDUS 8.490



APOCALYPSE 8.490

CRASH BANDICOT 3 7.990

FIFA '99 7.490

TOMB RAIDER III 8.490

Juego	Precio
ALLSTAR TENNIS '99	7.490
BLASTO	6.990
BREATH OF FIRE III	7.490
BUST A GROOVE	7.490
C&C RETALIATION	7.490
COLIN McRAE	8.490
CONSTRUCTOR + memory car	7.490
COOL BOARDERS 3	7.490
D. B. FINAL BOUT	7.990
DUKE N. TIME TO KILL	8.490
FORMUAL 1 '98	7.490
GRAN TURISMO	7.990
LIBERO GRANDE	7.490
MEDIEVIL	7.490
MORTAL KOMBAT 4	8.490
MOTO RACER 2	7.490
NBA LIVE '99	7.490
NINJA	8.490
O.D.T	6.990
PEQUEÑOS GUERREROS	7.490
POCKET FIGHTER	7.490
RESIDENT EVIL 2	8.990
SPYRO	7.490
TEKKEN 3	7.990
TENCHU	8.490
TEST DRIVE 4x4	7.490
TOCA TOURING CAR 2	8.490
TOMBI	7.490
WILD ARMS	7.490
X-MEN VS. STREET FIGHTER	7.490



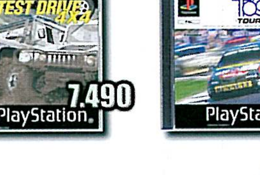














PLATINUM

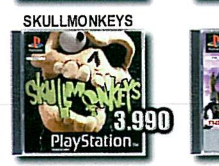




REGALO AL COMPRAR HERCULES

Juego	Precio
ABE'S ODDYSEE	3.990
CRASH BANDICOT	3.990
CROC	3.990
FORSAKEN	3.990
HERCULES	3.990
MICKEY'S WILD ADV.	3.990
MOTO RACER	3.990
RESIDENT EVIL	3.990
SKULLMONKEYS	3.990
TEKKEN 2	3.990
TOCA TOURING CAR	4.990
TOMB RAIDER	4.990







ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

PONTEVEDRA (Vigo)
PROXIMA APERTURA

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226



KONAMI
No será que te da miedo
Orense, 34-9º
28020 Madrid
Tel: 91 5562802
Fax: 91 5562835
A que esperas.....
PlayStation
PAL
KONAMI
ran
SAT.1 FUSSBALL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation™
PVP RECOMENDADO 9.490 PTAS
EL JUEGO INCLUYE CD DEMO DE METRAL GEAR SOLID
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
"Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.